LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Maggio - n°168 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

ARMA ARMED ASSAULT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

ESCLUSIVA!

XCOM

Strategia, azione e fantascienza: gli alieni invadono la Terra!

RECENSITO!

SPLINTER CELL CONVICTION

Le spie hanno paura del buio, perché Sam Fisher è pronto a colpire!

SOLO SU GMC!

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Torna uno dei giochi di ruolo più amati!

INOLTRE...

14 giochi recensiti tra cui

- GTA: Episodes from Liberty City
- The Settlers 7
- Dragon Age: Origins Awakening
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Dark Fall: Lost Souls

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°168 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90

Sprea editori ITALY

9 771125 601762 00168

Il Palazzo è un simbolo, come lo è l'atto di distruggerlo. (V)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

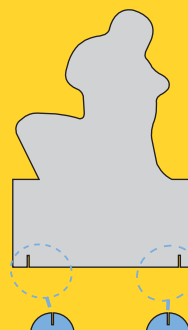
SOMMARIO

The Witcher 2 Assassins of Kings

34 GMC svela le prime indiscrezioni sulle nuove imprese di Geralt di Rivia!

100 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE DVD!
ARMA: ARMED ASSAULT
Questo mese, mettetevi alla prova con uno dei migliori simulatori militari sulla piazza! Per tutti i soldati virtuali!

96 ESPLORA E GIOCA
Nel DVD troverete i demo di *Just Cause 2* e *The Settlers 7*, oltre a una collezione dei migliori Mod per *Arma: Armed Assault*!

96 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
Un nuovo capitolo nell'appassionante saga di Kane!

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Splinter Cell: Conviction* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!

Splinter Cell: Conviction - pag. 64

The Whispered World - pag. 82

The Settlers 7 - pag. 68

SCOOP

16 PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE
Ultime succulente informazioni sul nuovo lavoro di Ubisoft dedicato al Principe di Persia.

ANTEPRIME

30 MAFIA II
Tra un ritardo e l'altro, cresce l'attesa per uno dei giochi più desiderati del 2010.

32 BLACK MIRROR II
Il seguito di una delle avventure grafiche più riuscite degli anni Duemila. Riuscirà a stupirci ancora?

SPECIALI

34 THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
Dalla Polonia il sequel del sorprendente GdR che ha stregato schiere di appassionati.

40 XCOM
GMC svela in esclusiva assoluta le prime indiscrezioni sul segretissimo progetto di 2K Games.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

24 IL PROSSIMO GIOCO COMPLETO
Mentre rullano i tamburi, correte a leggere il titolo del gioco completo allegato al prossimo numero di GMC. E credete ai vostri occhi!

26 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

88 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

90 NEXT LEVEL
Gioco online, notizie da Internet e Mod per aggiungere ore di divertimento ai videogiochi.

100 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
ARMA: ARMED ASSAULT
Uno spettacolare simulatore militare, dagli autori dell'acclamato *Operation Flashpoint*.

96 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
Una delle saghe RTS più fortunate e longeve, nella sua penultima incarnazione.

104 TRUCCHI E SOLUZIONI
ASSASSIN'S CREED II
La seconda parte della guida completa dedicata alle peripezie di Ezio Auditore, e preparata per voi da GMC!

111 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

112 TITOLI DI CODA
Danilo Gabrielli esplora i reconditi legami tra videogioco e lavoro.

HARDWARE

47 LOGITECH G27
Una scelta obbligata per i fan della simulazione di guida.

48 KINGSTONE SSDNOW V SERIES 128 GB
Un SSD veloce e affidabile, a un prezzo quasi accessibile.

49 ASUS G73JH
Un ottimo portatile, perfetto per tutti i giocatori esigenti.

50 NVIDIA GEFORCE 470
Debutta l'architettura Fermi, con le prime schede DirectX 11 firmate NVIDIA.

55 GMCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti!

56 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

58 SCHERMO BLU
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i vostri problemi di hardware.

Le prove di questo mese

86 Adam's Venture: Alla ricerca del Giardino Perduto
87 Casebook Episodio 3 – Serpente nell'Erba
74 Dark Fall: Lost Souls
78 Dragon Age: Origins – Awakening
80 Ghost Pirates of Vooju Island
70 GTA: Episodes from Liberty City
83 HISTORY Great Battles Medieval
72 Prison Break – The Conspiracy
76 Runaway: A Twist of Fate
79 Sonic & Sega All-Stars Racing
64 Splinter Cell: Conviction
68 The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno
82 The Whispered World
84 UFO Extraterrestrials: Gold Edition

Runaway: A Twist of Fate - pag. 76

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Titolo	Pag.
Adam's Venture: Alla ricerca del Giardino Perduto	86
ArcaniA: Gothic 4	21
ArmA: Armed Assault (Ed. DVD)	100
Assassin's Creed II	104
BioShock 2: Pacchetto Prova Sinclair Solutions	21
Black Mirror II	32
Blacklight: Tango Down	22
BloodRayne 2	13
Casebook Episodio 3 – Serpente nell'Erba	87
Command & Conquer 3: Tiberium Wars (Ed. Budget)	96
Dark Fall: Lost Souls	74
Darksiders: Wrath of War	18
Dragon Age 2	22
Dragon Age: Origins – Awakening	78
Ghost Pirates of Vooju Island	80
GTA: Episodes from Liberty City	70
GTR	21
HISTORY Great Battles Medieval	83
LEGO Harry Potter: Years 1-4	20
Mafia II	30
Mass Effect 2	19
Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate	16
Prison Break – The Conspiracy	72
Pure Football	20
Runaway: A Twist of Fate	76
Sonic & Sega All-Stars Racing	79
Spider-Man: Il Regno delle Ombre	13
Splinter Cell: Conviction	64
The Misadventures of P.B. Winterbottom	21
The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno	68
The Whispered World	82
The Witcher 2: Assassins of Kings	34
Tiger Woods PGA Tour Online	19
Tomb Raider: Angel of Darkness	13
Tomb Raider: Anniversary	13
Toy Story 3	20
UFO Extraterrestrials: Gold Edition	84
Wolfenstein	12
X3: Reunion	12
XCOM	40

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 168 maggio 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Grifone" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Basilisco" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Kraken" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Orchetto" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Raffaello "Balrog" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Drago" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Chimera" Skulz, Alessandro "Viverna" Galli, Nemesis, Roberto "Goblin" Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Troll" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Valchiria" Leanza, Danilo "Pegaso" Gabrielli, Enrico "Hobgoblin" Vendramin, Antonio "Bugbear" Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo Cardillo, Fabio "Hobbit" Bortolotti, Tito "Sauron" Parrello, Roberto "Koboldo" Bruno, Claudio "Beorniano" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Troppi giochi?

Sembra una battuta, ma è possibile che ci siano troppi giochi? La domanda, in un periodo particolarmente florido quanto a uscite, non è per niente ironica o retorica.

Negli ultimi due mesi, un giocatore "DOC" avrebbe dovuto giocare a *Splinter Cell: Conviction*, *Metro 2033*, *GTA: Episodes from Liberty City*, *Dragon Age: Origins – Awakening*, *Battlefield Bad Company 2*, *Re Artù*: un sacco di titoli, molti dei quali richiedono più di dieci ore per essere completati. Alla lista delle nuove uscite non possiamo non aggiungere *F.E.A.R. 2*, *Command & Conquer 3* e *ArmA*, allegati ai vari numeri ed edizioni di GMC di questo periodo!

Non è una situazione "normale": negli ultimi tre anni, nel periodo tra febbraio e settembre hanno debuttato, mediamente, due-tre titoli degni di nota. Nel 2010 ci siamo ritrovati, in poco più di sessanta giorni, con una quantità allucinante di giochi belli e coinvolgenti. Siamo sicuri che tutti gli appassionati siano entusiasti di questa coincidenza, ma quando poi si va al negozio, reale o virtuale secondo i gusti dell'acquirente, bisogna fare i conti con una spesa decisamente inusuale; e al di là della moneta sonante, che ha il suo peso, c'è da considerare il tempo che possiamo dedicare al nostro hobby preferito. Chi ha vent'anni deve fare i conti con la scuola, chi ne ha quaranta con il lavoro e la famiglia. A volte, la tentazione è di non dormire, ma dopo pochi giorni il sonno reclama la sua parte, e sono dolori!

Se state leggendo questa pagina, significa che un "metodo" per scegliere i titoli da comprare, installare e giocare ce l'avete, ed è proprio la nostra rivista: ne siamo onorati e sappiamo che il nostro compito non è solo quello di "giudicare" i giochi in senso assoluto, ma soprattutto di tenere conto di quanto impegnino in termini di ore al giorno. Consapevoli che i nostri lettori vanno dai 10 ai 55 anni abbondanti (abbiamo appena svolto un sondaggio sulla Pagina Ufficiale di GMC su Facebook!), cercheremo di essere ancora più esigenti nei nostri giudizi, ricordando che quando mettiamo un bel voto a un gioco, stiamo consigliando a molti dei nostri lettori come investire il loro prezioso tempo libero.

E stiamo parlando solo di PC, quando magari parecchi di voi si dilettano, ogni tanto, anche su console. Quanti giochi riuscite ad affrontare in un mese? Quante ore dedicate al gioco? Siamo curiosi. Fateci conoscere il vostro punto di vista sul nostro forum (**www.gamesvillage.it**) oppure su Facebook, su "Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale". Magari, diteci anche cosa ne pensate del prossimo gioco allegato!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Un saluto affettuoso da parte della sottoscritta a tutti coloro i quali frequentano la pagina Facebook ufficiale di Giochi per il Mio Computer.
È sempre bello scoprire nuovi modi per interagire con i nostri lettori e avere la possibilità di rapportarci con loro in tempo reale.
Naturalmente, nel mio quotidiano giro virtuale fra i social network cui sono iscritta, non perdo mai occasione di dare un'occhiata ai messaggi lasciati negli spazi dedicati alla vostra rivista preferita.
Grazie per il costante supporto e continuate così!

DIVARIO

Ciao Nemesis,
su uno degli ultimi numeri, nella pagina introduttiva di Paolo Paglianti, ho visto che avete dato grande rilievo agli sviluppatori indipendenti. Partorire un'idea e, per realizzarla, poter contare solo sull'ausilio di un budget limitato e sulla semplice materia grigia è, già di per sé, un'impresa. Senza contare che sappiamo quanto sia abissale il divario con i colossi delle case produttrici di videogame.
È vero che i geni dei videogiochi hanno cominciato con opere scarne dal punto di vista qualitativo, ma forse a quei tempi gli standard erano diversi? Osserviamo l'attuale situazione: oggi, uno sviluppatore quale standard ha davanti agli occhi? Di certo non una schermata monocromatica e svariati pixel spigolosi in movimento che vanno avanti e indietro per lo schermo, ma ben di più. Non si può paragonare l'impatto visivo di un *Mass Effect 2* con un giochino scaturito dalla fantasia di un programmatore abile, ma privo di "mezzi".
A tutto c'è un prezzo: le opere d'arte sono frutto di un duro impegno portato avanti da più figure diverse, e gli standard attuali non prevedono che un game designer possa improvvisarsi anche tecnico del suono e così via. Ogni membro del team deve avere un ruolo ben definito nella progettazione, altrimenti il tutto rischia di diventare un calderone di semplici idee male organizzate e contrastanti tra loro.
E allora? Lo sviluppo indipendente è finito? Secondo me è un termine che appartiene al passato, lo sviluppo indipendente è cessato quando il livello medio dei videogiochi si è innalzato da semplici passatempo a vere e proprie opere d'arte.
Chi ripropone, a distanza di anni, un gioco "alla *Pong*" non può competere con chi vende copie su copie, avvicinandosi sempre più al fotorealismo. È vero, c'è stato chi è riuscito a raggiungere il successo grazie a un gioco senza "effetti speciali", ma quanti altri riusciranno nella stessa impresa?

Santoriello Carmine

DIVARIO
Per creare un buon gioco, la grafica da urlo non è indispensabile, ma di certo aiuta.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

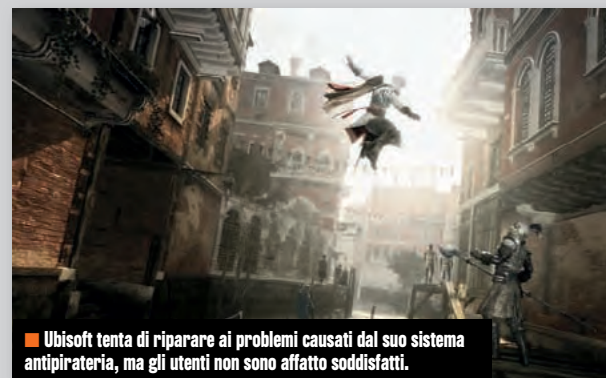
BENTORNATO!

Il nostro nuovo amico Galam approfitta del **Canale** "Mondo Computer" del **Forum** di GamesVillage.it per aprire il **Thread** "Ricominciare con il PC Gaming" e raccontarci che: Dopo dieci anni di gioco praticamente solo su console, ho preso un PC per giocare, approfittando della morte del mio fisso pagato 5 anni fa 300 euro all'Ipercoop. Attualmente ho cominciato *Dragon Age* e *Borderlands*. Volevo recuperare un altro paio di giochi. Cosa mi consigliate? Mi piacciono quasi tutti i generi tranne i driving game. Mi interessano solo le esclusive... i multi li conosco. Darth_Alexisky suggerisce: *The Witcher* e *Crysis*, mentre AdamWarlock ci tiene a precisare che: Se passi dalle console al PC, assicurati di non cercare, in quest'ultimo, gli stessi generi che amavi sulle prime. E non guardare solo alle produzioni attuali, ma anche indietro, per esempio a *Crysis* e a *Half-Life 2*.

Che delusione, Ubisoft!

Cara Nemesis,
scrivo per informare voi e tutti gli appassionati di giochi su computer che il titolo da me acquistato dopo tanta attesa, *Assassin's Creed II,* è una vera delusione. Non per via della grafica o della giocabilità: sono d'accordo con voi quando le elogiate. Parlo di una delusione legata al sistema che Ubisoft ha creato per non farsi "derubare" dalla pirateria. Giustissimo, ma bisogna stare attenti a non creare problemi di sorta a un acquirente che ha speso in un negozio la bellezza di quasi 60 euro, e che si ritrova a dover affrontare tutta una serie di problemi. Il primo intoppo è sorto subito dopo aver installato il gioco: la registrazione è stata di una lentezza incredibile, tant'è vero che, in breve tempo, mi è arrivata una mail in cui Ubisoft si scusava con i suoi clienti, dicendo che i server erano pochi e non riuscivano a gestire tutto il lavoro!
Ci potevano pensare prima, a migliorare la rete server, no? Il secondo problema si verifica durante il gioco: a volte va a scatti, altre proprio si blocca costringendo a resettare il PC. Ti scrivo, per esempio, perché mi trovo nella seguente situazione: dopo aver completato un obiettivo del gioco, quest'ultimo salva in automatico sul server di Ubisoft, poi cerca di caricare il livello e nel bel mezzo si blocca. Non posso neanche dire: "ricomincio da poco più indietro, per vedere se risolvo qualcosa", perché non posso utilizzare i miei salvataggi! Ho contattato il servizio assistenza, ma non penso riescano a risolvere questo problema... andrà a finire che dovrò rigiocare tutto daccapo.
Ubisoft ha tutto il diritto di trovare metodi per non farsi piratare i prodotti, ma così l'acquirente onesto si trova a combattere con un sistema che, in teoria, dovrebbe proteggerlo e invece gli complica la vita. Inoltre, secondo me, questo modo di affrontare i pirati informatici (che richiede di registrarsi e poi rimanere connesso a Internet per tutto il tempo di gioco) è accettabile da chi, come me, ha una connessione 24 ore su 24, ma molti non compreranno il titolo, perché non hanno questa possibilità. Quindi, suppongo che gli introiti di Ubisoft risulteranno minori rispetto a quanto sarebbero stati se non ci fosse stato questo tentativo "disperato" contro la pirateria. Se potessi tornare in dietro, non giocherei *Assassin's Creed II* né originale, né il piratato! Spero di non averla fatto troppo lunga, ma volevo rendere noti i problemi che ho incontrato.
Cordiali saluti.

Luca

Caro Luca, mi mancano le parole. Il mese scorso ho espresso una ragionevole fiducia nei riguardi dell'efficacia gestionale del sistema di protezione adottato da Ubisoft (sistema che, sia chiaro, non è possibile non definire invadente), ma sinceramente non mi aspettavo una tale mole di problemi. Come

Ubisoft tenta di riparare ai problemi causati dal suo sistema antipirateria, ma gli utenti non sono affatto soddisfatti.

avrai notato leggendo GMC di aprile, le recensioni di *Assassin's Creed II* e di *Silent Hunter 5* non hanno mancato di sottolineare i contrattempi da noi riscontrati, e ti assicuro che continueremo a farlo ogni volta che ce ne sarà bisogno (questo mese, per esempio, con *Splinter Cell: Conviction* e *The Settlers 7*). Ubisoft ha indetto tutta una serie di iniziative per risarcire in qualche modo i giocatori che hanno acquistato i suoi prodotti incappando in simili contrattempi, ma posso capire la tua delusione, anche a fronte di questo tentativo di "metterci una pezza"... Mi auguro vivamente che la situazione possa normalizzarsi prima possibile o che, prima o poi, si riescano a trovare soluzioni antipirateria capaci di dimostrarsi efficaci senza compromettere la qualità dell'esperienza di gioco.

"Mi è spiaciuto che Niko Bellic abbia una scarsissima interattività con i PNG"

da Si torna a Liberty City – Jekko

Non sono del tutto d'accordo con il tuo discorso, caro Carmine, e credo che vada fatto un certo numero di distinzioni. Dipende, innanzitutto, dal tipo di pubblico cui è destinato il gioco in questione: ci sono gli utenti occasionali, che si lasciano attrarre da quelli che tu chiami "effetti speciali" e che, quando entrano in un negozio di videogiochi, chiedono al commesso qual è il titolo con la grafica migliore e lo acquistano a scatola chiusa (eh sì, succede davvero! *"Ho visto cose che voi umani..."*).
Le stesse persone, però, sono anche i potenziali acquirenti di *Brain Training* e compagnia bella, lontani anni luce da fotorealismo e fisica impeccabile e che, anzi, fanno bella mostra dei cosiddetti quattro pixel in croce.
Poi ci sono gli hardcore gamer, quelli che hanno un approccio meno approssimativo alla grafica di buona qualità e perdono la testa per tutti quei titoli in grado di spingere il PC al massimo delle prestazioni. Per dirla in parole povere: quei giochi che giustificano le centinaia di euro spese per aggiornare scheda grafica e altri componenti hardware.
Naturalmente, in quanto giocatori esperti, questi ultimi sono capaci di guardare oltre la magnificenza degli effetti grafici e riescono ad apprezzare anche i prodotti di nicchia che hanno alla base un'idea geniale e ben sviluppata.
Se ne facciamo un problema d'incassi, allora è molto probabile che un titolo molto pubblicizzato e sul quale si è profuso l'impegno di decine e decine di programmatori raggiunga traguardi inimmaginabile rispetto a quelli alla portata dei giochi indipendenti, ma c'è anche da dire che i costi di realizzazione sono proporzionalmente diversi.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL DIAVOLETTO CHE NON INVECCHIA

In "Mondo Computer" è apparso il **Thread** "*Diablo II* + Espansione V 1.12 [Mod Grafici]" a cura di Saw1989: Salve, ho ritrovato il mio vecchio *Diablo II* + espansione, aggiornati alla versione 1.12. Vorrei sapere se esistono Mod grafici, perché mi sembra di giocare con il pongo. Grazie. Tiabhal salta sulla sedia: Pongo? Ma la grafica di *Diablo II* è ancora molto bella per essere un gioco con dieci anni sulle spalle. E sulla seggiola salta pure Sheriff: Sarebbe uno spreco di tempo e un sacrilegio, a mio avviso, cambiare la splendida grafica di *Diablo II*. Anzi, speriamo che non stravolgano troppo il comparto grafico nel terzo capitolo, altrimenti il gioco perderà tutto il suo fascino. Se ti interessa la grafica da urlo, 3D eccetera, allora fatti un *Titan Quest*.

IN BREVE

Ciao Nemesis, in una recente "passeggiata virtuale" fra forum di videogiochi, ho scoperto un titolo che mi ha incuriosito. Si chiama *Hazard – The Journey Of Life* e, a quanto ho capito dai video, è una sorta di FPS ambientato in scenari al limite della psichedelica. Non mi è chiara, però, la faccenda delle varie versioni del gioco... ho letto che ne esistono ben due: che differenza c'è? Grazie in anticipo per il tuo prezioso aiuto.

flicker

Hai ragione: esistono due diversi file d'installazione di *Hazard – The Journey Of Life*. Il primo richiede *Unreal Tournament 3* e l'installazione della patch 2.0, il secondo (pubblicato più recentemente) è stand

La redazione risponde Si torna a Liberty City!

Carissima Nemesis,
è la prima volta che ti scrivo, anche se vi seguo da qualche mesetto. Finora, però, non ho trovato spunti interessanti sui quali disquisire amenamente. Mi si presenta l'occasione leggendo su GMC numero 166, marzo 2010, a pagina 22, la notizia dell'imminente uscita su PC delle due espansioni per *GTA IV*. Chiarisco subito di essere tra coloro che per *GTA IV* hanno gridato al capolavoro. I bug grafici vengono ampiamente messi in ombra dal fatto che *GTA* ti mette al centro di un mondo vivo, dinamico e pulsante come non mai. In giro per Liberty City ho avuto occasione di apprezzare una serie di finezze che danno realismo e spessore alla vita di Niko Bellic, come nessun gioco analogo ha mai fatto. A parte la gente che chiacchiera per strada in gruppi di due o tre, c'è tutta una serie di elementi di realismo curatissimi. Chi taglia l'erba nel giardino di casa, tecnici che aggiustano i pali della luce, negozianti che puliscono le vetrine. Addirittura, una volta ho visto una signora che stava davanti alla sua automobile con il cofano aperto e il motore fumante. Sono entrato nella vettura per provare a fregargliela ed effettivamente la macchina non è partita! Tutti questi elementi rendono il girovagare per Liberty City un'esperienza costantemente nuova ed emozionante, perché c'è sempre qualcosa con cui il gioco ti stupisce. Mi è spiaciuto, però, che Niko Bellic abbia una scarsissima interattività con i Personaggi Non Giocanti in modalità free. Di fatto, se non sei in missione, gli unici modi in cui puoi interagire con le persone sono: star loro vicino per farti mandare al diavolo con un insulto, picchiarle per vederle scappare o reagire, puntare contro di loro un'arma o investirle con la macchina. Un po' pochino, a mio avviso, per un mondo in cui sono così curati i particolari. Mi torna in mente il vecchio *Scarface*, dove Tony Montana poteva fermarsi e parlare praticamente con tutti e, addirittura, in certi casi guadagnare pure del rispetto. Non dovrebbe essere tanto difficile per Rockstar fare in modo che, se ti fermi vicino a un passante, questo attacchi con te un discorso che vada oltre il semplice insulto, oppure dare al protagonista la facoltà di chiacchierare con i passanti. Nelle future uscite mi piacerebbe tanto che fossero previste queste possibilità, ma, chissà perché, temo che la mia sia una pia illusione. Che ne pensi? Un caro saluto.

Jekko

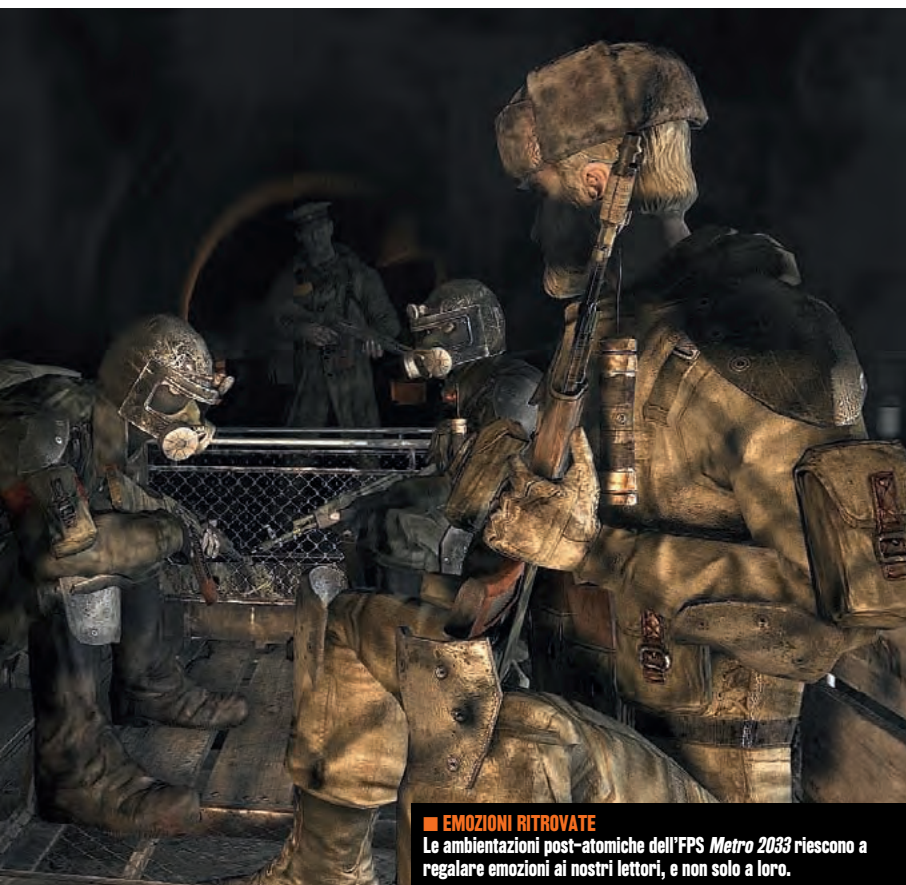
Ciao Jekko,
come te nutro una passione folle per la serie *GTA*, compreso l'ultimo capitolo. E concordo con tutto quanto dici: la città di *GTA* è immensa, ma anche statica, ed escludendo le particolari situazioni previste dai programmatori, l'interazione con lo scenario è, per molti versi, limitata. Questo è un bene o un male? Dipende dai punti di vista. Se parlassimo di un gioco di ruolo, come *Oblivion*, sarebbe naturalmente un male, ma *GTA* non è un GdR, è un arcade al 100%. Non lo era nemmeno *Scarface*, ma, dal mio punto di vista, la possibilità di parlare e chiacchierare non aggiungeva molto alle avventure di Tony Montana: bastava poco per capire che si trattava delle solite 10 frasi ripetute dall'inizio alla fine del gioco. Per quanto mi riguarda, il fascino del mondo di *GTA* sta nel fatto che, seppur finto e poco interattivo, reagisce perfettamente alle "sollecitazioni" del giocatore. Investi un pedone, o ruba un'auto vicino a una pattuglia, e si scatenerà un finimondo. Inizia a tirare cazzotti a un passante in centro e, secondo le zone, potrai trovare un gruppo di persone che si fermerà a guardare o qualche eroe che correrà in difesa del malcapitato. Se cerchi di rubare una vettura, può capitarti la ragazza impaurita che scappa a gambe levate, ma anche un'insospettabile vecchietta che reagisce a colpi di magnum. A volte, anche stando fermi si può rimanere stupiti. È sufficiente lasciare il buon Bellic per un po' di tempo in qualche zona trafficata, appoggiare il pad sul divano e godersi una bella tazza di tè e biscotti: ecco gente che si insulta, piccoli incidenti stradali che possono facilmente degenerare in rissa, con tanto di volante di polizia che accorre sul posto (risolvendo la questione in maniera sbrigativa); infine, arriveranno le ambulanze a risanare i malcapitati. È tutto finto, d'accordo, ma quanto è intrigante?
Cambierebbe qualcosa se Niko Bellic potesse chiacchierare con tutti? Dal mio punto di vista, no. Anzi, sarebbe un'operazione rischiosa: i dialoghi di *GTA* sono tanto curati quanto quelli di un film di Quentin Tarantino, e parlare con chiunque, per forza di cose, banalizzerebbe il tutto. Un po' come accade con *Oblivion*: tutti hanno qualcosa da dire, ma quanti, alla fine, esprimono concetti sensati, intelligenti, divertenti o anche solo attinenti al gioco? Una minima parte, il resto sono sproloqui.

Alberto Falchi

La scarsa interazione di Niko Bellic con i personaggi non giocanti è realmente un limite di *GTA IV*?

Se si spende 100 per mettere sul mercato un gioco che frutta alla casa di produzione 150, e un gioco "indie" costato 10 riesce a fruttare 100 (ovvero, dieci volte di più), chi è il vincitore della sfida? Tutti questi sono meri calcoli teorici: ciò che sto cercando di dire, però, è che oggi più che mai il mercato dei videogiochi indipendenti ha dei canali di diffusione e vendita che permettono anche agli sviluppatori con meno risorse a disposizione di raggiungere risultati di eccellenza. Basta solo avere le idee giuste.

EMOZIONI RITROVATE

Cara Nemesis,
ti scrivo per la prima volta e ne approfitto per ringraziarvi della fantastica rivista che pubblicate ogni mese.
Sono un felice possessore di Xbox 360 con relativo servizio LIVE e non compravo un gioco per il mio PC da un bel po'. Dopo molte emozioni passate con la console Microsoft, mi sono chiesto se il mio caro computer sarebbe stato ancora capace di regalarmi bei momenti, come quelli trascorsi con il dottor Freeman in *Half-Life 2*. Allora sono andato in negozio e ho deciso di acquistare *Metro 2033*, promettente FPS ambientato nel solito universo post-atomico. Sin dai primi momenti di gioco, ne

■ EMOZIONI RITROVATE
Le ambientazioni post-atomiche dell'FPS *Metro 2033* riescono a regalare emozioni ai nostri lettori, e non solo a loro.

"Non provavo un'avventura così dai tempi di *Half-Life 2*"

da Emozioni ritrovate – Stefano " EljmbOz" Eliseo

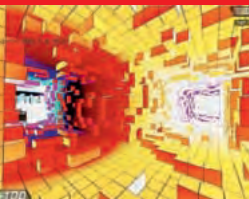
sono rimasto letteralmente colpito: le ambientazioni, i personaggi, le animazioni... tutto creato in modo sublime. L'intreccio narrativo, a parer mio, è uno dei migliori mai visti: non di rado mi sono fermato ad ascoltare i racconti dei Personaggi Non Giocanti, ricchi di particolari e magistralmente doppiati. Il paragone con la storia greca è evidente ed è il tocco di stile dei ragazzi di 4A Games: un insieme di città-stato indipendenti (le stazioni della metropolitana che rappresentano ognuna un microcosmo in cui gli abitanti di Mosca si sono rifugiati dopo l'olocausto) pronte a stringere alleanze o a farsi guerra. Inoltre, il solito tema sul nucleare è sostenuto da altre tematiche, come l'odio razziale e l'immancabile desiderio di guerra dell'uomo. Insomma, non provavo un'avventura così dai tempi di *Half-Life 2* e relative espansioni. Il mio computer ha superato la sfida e mi ha ridato quelle emozioni che solo mouse e tastiera sanno offrire. Dopo aver finito il gioco, però, mi sono chiesto una cosa: se, per caso, accadesse una catastrofe di simili proporzioni, noi comuni cittadini cosa faremmo? E sono giunto alla conclusione che, fino a quando ci saranno persone in grado di regalarci capolavori come *Metro 2033*, *Half-Life 2* o, meglio ancora, il recente *Avatar*, il mondo andrà avanti sostenuto da tutti coloro che ogni giorno combattono per la libertà e non dietro a un monitor. Tu, cara Nemesis,cosa ne pensi?
Un caro saluto.

P.S. *Rage* di id software che fine ha fatto? Non ne sento parlare da tempo.

Stefano "EljmbOz" Eliseo

Accidenti, forse il messaggio conclusivo della tua lettera è un

IN BREVE

alone, quindi non necessita della presenza di altri software. Puoi trovarli entrambi sul sito ufficiale dello sviluppatore Alexander Bruce, www.demruth.com/hazard.htm

Cara Nemesis, vorrei suggerire un sito a tutti quelli che, come me, sono appassionati di videogiochi e non perdono mai l'occasione di mettere alla prova le proprie conoscenze enciclopediche in materia. L'indirizzo Internet cui mi riferisco è **www.arcadeaid.com/challengingstage/quiz.htm** e contiene uno stuzzicante quiz che di certo solleticherà l'orgoglio dei videogiocatori incalliti. La sfida consiste nell'indovinare i titoli di tutti i 56 videogiochi "suggeriti" fra le vie di questa città virtuale in pixel art. Con i miei amici ci siamo ripromessi di non andare a cercare la soluzione in giro per la Rete e di riuscire a beccarli tutti... chissà chi ci riuscirà per primo. Tu lo hai provato? Quanti giochi sei riuscita a indovinare?

Goldrake

Hai proprio ragione, il quiz che hai segnalato è ipnotico. A una prima occhiata sono riuscita a riconoscere solo una decina di titoli, quelli più facili, probabilmente... ma temo che ci vorrà un bel po' di impegno per indovinarli tutti e 56, e adesso proprio non posso permettermelo. Ho già il fiato sul collo del buon Max (Rovati, ovviamente) che aspetta ansiosamente le pagine della posta. Grazie per il consiglio.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LA LISTA DELL'ANTIQUARIO

Il **Thread** aperto da Barrichello si spiega da sé: si intitola "Consigli bei giochi un po' datati" e parla di: Un computer vecchiotto, con cui però gioco ancora volentieri a titoli tipo *Need for Speed: Most Wanted*, *GTA San Andreas*, *Vice City*... Mi consigliereste qualche bel titolo con requisiti tipo quelli dei titoli che ho elencato? Grazie! The Scarlet Devil parte diretto con: *Sacred*. Secondo Dynamite Crippler il nostro Barrichello dovrebbe giocare a: *Mafia*, *System Shock II*, *Deus Ex*, *Operation Flashpoint*, *Blade Runner*, *Grim Fandango*, *Max Payne*. I primi che mi vengono in mente. Che è già un bel giocare per dei mesi, prima di chiudere in bellezza con il titolo proposto da Devastator III: Gioca a *Outcast* e placherai la tua sete in ambito videoludico definitivamente con il gioco migliore mai creato!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LIBERTÀ D'ESPRESSIONE

Una sana critica costruttiva quella di Nick Stone, che nel suo **Thread** "*Crysis* parziale delusione inside" così scrive: Mi trovo sostanzialmente d'accordo con chi sostiene la bellezza di questo gioco, a dispetto di quello che si era detto al momento dell'uscita: mi sono divertito molto, mi è parso curato sia graficamente, sia per la varietà di situazioni e l'originalità. Insomma, un bellissimo FPS. Dove sta la delusione, vi chiederete? È presto detto: ho iniziato il gioco sabato pomeriggio e mercoledì sera, dopo circa 10 ore, mi ritrovo già al livello finale... E non è che mi ci sia dedicato così tanto, visto che domenica e lunedì sono stato fuori casa tutto il giorno. Solo a me è sembrato terribilmente corto? Wawwowo: Purtroppo, gli sparatutto odierni hanno spesso una durata oscenamente corta, inoltre, come giustamente dice Lokad: Pensa che *Crysis* dura di più della media degli FPS di oggi e offre anche la possibilità di essere rigiocato utilizzando approcci diversi (se non lo hai ancora fatto, finiscilo a Delta, che il gioco cambia).

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL PREZZO DELLA SIMULAZIONE

Restiamo in ambiente "Hardware", ma ci tuffiamo a capofitto nella sottosezione "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti", **Canale** in cui Kazuya ha aperto il **Thread** "Quale volante prendo?". Il nostro amico chiede: Qual è il miglior volante in circolazione, compatibile con tutti i formati (X360, PS3 e PC)? Avevo visto il Logitech G27, ma non è compatibile con Xbox, quindi ho guardato il Fanatec. Ora mi rivolgo a voi, perché non ho capito bene quale tra le varie versioni è compatibile con tutto. Personalmente, mi piace il GT3 RS, ma sembra che non sia pienamente compatibile con la PS3, poi c'è il 911 Turbo S Wheel, che è compatibile con tutto e si può configurare... Floop se la gioca facile: Il 911 è il meglio, ma costa! e trova riscontro nelle parole di Cerbero_805: L'unico volante compatibile con tutti i formati è il Fanatec Porsche 911 Turbo S, ma te lo dico subito: se non sei estremamente appassionato di simulazioni (e sottolineo simulazioni) lascia perdere, butteresti via 350 euro, per un volante che, alla fine, è come un G25/G27 e ha quel prezzo solo perché è wireless e viene prodotto in quantità limitate.

■ **PROBLEMA CON SPORE**
EA mette a disposizione degli utenti un tool per recuperare le installazioni disponibili di *Spore*.

pizzico azzardato! Sono d'accordo con te nel dire che esistono giochi capaci di trasmettere un messaggio positivo, che porta avanti valori di libertà e giustizia, ma meglio non accostare l'intrattenimento videoludico con catastrofi di portata nucleare! Passando ad argomenti più "leggeri" sono contenta che *Metro 2033* sia riuscito a emozionarti di nuovo: dopotutto, è proprio questo il compito principale del nostro passatempo preferito.
A proposito di *Rage*, un buon modo per essere sempre aggiornato al riguardo potrebbe essere tenere d'occhio la pagina Twitter ufficiale: **http://twitter.com/RAGEgame**

PROBLEMA CON SPORE

Cara Nemesis,
seguo GMC da un anno o due piuttosto assiduamente, e vi faccio i complimenti per il vostro lavoro. Vengo subito al punto: poco tempo fa, ho comprato *Spore* e *Spore Creature Buffe e Mostruose*, scoprendo una cosa che non mi è affatto piaciuta. Sono venuto a conoscenza del fatto che *Spore* può essere installato solo un limite massimo di tre volte. Be' io quelle tre volte le ho sprecate senza pensare alle conseguenze. Ora vorrei installare il gioco di nuovo, ma dicono che sia impossibile. Penso che esista un modo per riutilizzare il DVD di *Spore*, anche perché credo di non essere il solo con questo problema. Volevo chiederti se sai dirmi qualcosa al riguardo; se si può installarlo di nuovo e, in caso affermativo, come. Ho speso non pochi soldi per acquistare questo titolo e se non ci fosse alcun modo di giocare di nuovo sarei molto deluso. Un saluto a te e a tutta la redazione, spero potrai aiutarmi.

Pavi

Il tuo problema è di facile soluzione, caro Pavi: vai all'indirizzo Internet: **www.spore.com/patch/deauthorization** e scarica il De-Authorization Tool. Grazie a questo provvidenziale programmino, distribuito proprio da Electronic Arts, potrai installare *Spore* su un altro PC. È sufficiente scaricare il tool ed eseguirlo sul computer in cui hai già installato il gioco per "liberare" uno degli slot di installazione e utilizzarlo a tuo piacimento altrove.

"Andrà a finire che dovrò rigiocare tutto daccapo"

da Che delusione, Ubisoft! – Luca

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

UN PEZZO DI STORIA

Non c'è niente da dire, Onèiros88 è un ragazzo molto fortunato. Nel **Thread** "*StarCraft*... 1!" ci racconta che gli è: Stata regalata la confezione di *StarCraft* completa di espansione. Volevo chiedere, a chi lo ha già giocato, se è normale che ogni tanto ci siano dei difetti grafici e che persino i filmati non abbiamo una grandissima qualità (non parlo di poligoni, ma di qualità dell'immagine). Grazie in anticipo per le risposte. Post scriptum: gli errori di cui parlo sono la perdita di colori (in gioco succede con l'acqua) sopratutto durante le schermate dei punteggi a fine missione. Secondo WarkoX è: Normale che i filmati non abbiano un'alta definizione, visto che il gioco è del 1997. Per quanto riguarda i difetti grafici, hai già installato tutte le patch? Inoltre, fai come suggerisce Lokzos: Devi mettere nelle impostazione del desktop i colori a 16 bit.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LETTERA AGLI ESPERTI

Passiamo ora al prestigioso **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer", più precisamente alla sottosezione "Discussioni generali", per leggere alcuni estratti da "Pensieri su processori" a cura di JackTorn: Premessa numero 1: sono un niubbo di hardware, per cui dirò tante sciocchezze di sicuro. Premessa numero 2: il mio vuole essere un confronto con altre idee. Premessa numero 3: mi riferisco unicamente alla situazione gaming. Apprestandosi a scegliere un processore, si hanno 3 opzioni: Phenom II X4 955, 965, Intel I5 750, Intel I7 920, 870, 930. Queste CPU, nei videogiochi, hanno all'incirca le stesse prestazioni. Il prezzo, invece, varia dagli I7, che stanno sui 220-250 euro, l'I5 che è sui 160 e i Phenom Black Edition che sono a 125-150 euro. Il vantaggio di avere un I7 è dato dalla possibilità di sfruttare il Triple Channel, che è leggermente più veloce. Il vantaggio dell'I5 è dato dal prezzo e dalle prestazioni, di pochissimo superiori ai Phenom. Il vantaggio dei Phenom, oltre al prezzo, consiste nell'avere il moltiplicatore sbloccato, che consente un facile overclock.

Redattori Per Gioco XIII

■ La caratteristica principale di *XIII* è lo stile grafico "fumettoso".

È bello sapere che esistono ancora programmatori creativi, capaci di sviluppare qualcosa di completamente originale.

XIII rappresenta una di queste alternative: laddove tutti cercano di rincorrere il realismo grafico, ecco che Ubisoft presenta un gioco dalla grafica completamente in Cel-Shading, una tecnica che consiste nell'utilizzare una tavolozza di colori molto definita unita a delle grosse linee nere di demarcazione. L'effetto finale è un gioco con la grafica a cartone animato, simile a quanto si è visto nel ben più recente *Borderlands*. Sarebbe più corretto dire "fumetto" piuttosto che cartone animato, dato che *XIII* è tratto da un'omonima striscia francese, cui si rifà sia per quanto riguarda lo stile grafico e il look dei personaggi, sia per la trama. Quest'ultima ha come protagonista un uomo, marchiato con il simbolo XIII, che si risveglia privo di memoria su una spiaggia, ricercato dalla polizia per aver commesso l'omicidio del neo-eletto presidente degli Stati Uniti La trama si rivela interessante fino alle fasi finali dell'avventura, vertendo su cospirazioni e tradimenti, e viene rivelata man mano da spettacolari flashback riguardanti il passato di XIII. *XIII* è uno sparatutto in prima persona, con un sistema di combattimento un po' diverso dall'ordinario. Oltre a sforacchiare allegramente i nemici, in alcuni livelli dovrete tenere un basso profilo, in modo da non allertare le guardie e far fallire prematuramente la missione. Per evitare di farsi scoprire, è consigliabile sgusciare alle spalle dei propri nemici, per poi stordirli con scope, sedie, bottiglie, posacenere o altre armi, improvvisate e non (pistola e pugnali da lancio, revolver e fucile a pompa, fucili d'assalto e mitragliatrici). Una caratteristica in sintonia con il look fumettoso del gioco è la presenza delle onomatopee: un'esplosione farà apparire un gigantesco "BAAOOM" su schermo, i nemici che camminano possono essere rilevati attraverso il muri vedendo il "tap" dei passi sul pavimento (il gioco lo chiama "sesto senso"), e così via.

Le sezioni che convincono meno sono quelle riguardanti l'utilizzo del rampino. In questi casi, *XIII* diventa più simile a un gioco di piattaforme che a uno sparatutto. In alcuni livelli dovrete utilizzare il rampino per dondolare da una parte all'altra delle piattaforme, evitando di sfracellarvi al suolo. In questo senso, risulta pessima la scelta dei programmatori di non aver previsto il quicksave, ma solo un sistema di salvataggio a checkpoint, che rende frustranti alcune sezioni ed è senza dubbio un'eredità dalla versione console.

Completa il quadro un'ottima modalità multiplayer (che, sfortunatamente, non ha avuto molto successo) contro avversari umani e bot, nelle classiche modalità Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag, oppure nelle ben più originali modalità Caccia (si deve sparare alla "morte" che va in giro per i livelli, prima che vi tocchi) e Assalto (più o meno simile a quello di *Unreal Tournament 2004*, con l'aggiunta di diverse classi). In definitiva, *XIII* è un prodotto decisamente consigliato agli appassionati di sparatutto e cospirazioni, a patto che siano disposti a sorvolare sulla presenza dei salvataggi a checkpoint e su una relativa brevità del gioco.

thresher3253

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Abbeyroad
Dario "Il maestro"
EvoMarco
Fabrizio
Gekkos
Half-Doom
Joe
Lino Mezzanotte
Lyan88
Nancy
Romano
TheV

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Problemi di ogni genere, questo mese, ma anche soluzioni d'ogni sorta, perché non ci sono richieste di soccorso videoludiche cui non siamo in grado di fare fronte qui a GMC. E per quelle che proprio non riusciamo a evadere, ci sono sempre gli aiuti da casa!

X3: REUNION

B Caro Skulz,
avrei bisogno del tuo aiuto per il bellissimo *X3: Reunion*. Dopo sei mesi di gioco ininterrotto, impiegati a diventare "qualcuno da rispettare" nell'universo di *X3*, il computer ha pensato bene di farmi sparire tutti i salvataggi, mandando in fumo le mie immani fatiche. Ho deciso di ricominciare da capo il gioco, ma non ho molto tempo libero, quindi ti chiederei se conosci il modo per attivare dei codici, allo scopo di tornare più facilmente dov'ero rimasto: il mio problema riguarderebbe soprattutto il denaro, e mi farebbe comodo qualche trucco per averne di più dei 5.000 crediti iniziali, ma qualunque altro suggerimento è gradito! Grazie mille.

Giovanni

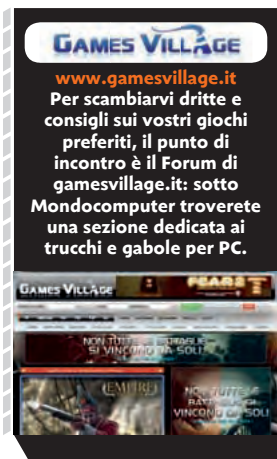
R Ciao Giovanni, non ci sono veri e propri trucchi per *X3: Reunion*, ma esiste un sistema per mettere mano all'editor degli script. Nel punto in cui puoi modificare il nome del pilota, inserisci come nome **Thereshallbewings**. La stessa procedura funziona anche per il Galaxy Editor, solo che in questo caso va inserito il nome **Makeanapplepiefromscratch**. Per accedere a quest'ultimo editor, che ti permette di "giocare" con le mappe, devi andare nel menu principale di *X3: Reunion* e selezionare una nuova partita. A questo punto, alla fine dell'elenco, apparirà il Galaxy Editor.

Per *X3: Reunion* non esistono veri trucchi, ma ci sono due editor nascosti nel gioco che possono risolvere alcuni problemi.

WOLFENSTEIN

B Esimio Skulz,
sto giocando con tanto gusto all'ultimo capitolo della serie *Wolfenstein*, che magari non è un capolavoro dal punto di vista tecnico, ma quanto a divertimento in chiave FPS, secondo me, non lo batte nessuno. Il fatto è che sono arrivato alla missione ambientata nell'ospedale della città e l'obiettivo che mi è stato assegnato consiste nel distruggere il Portale del Velo. C'è, però, un problemino: un mostro mi dà la caccia e non riesco a capire come fare a eliminarlo. Mi puoi, per favore, dare qualche consiglio? Conto sul tuo aiuto, ciao!

Zuno93

R Ciao Zuno, sono d'accordo con te sulla valutazione di *Wolfenstein*, quando dici che è sì datato, ma anche molto divertente. L'ho completato da poco e ricordo che, per sbarazzarmi del mostro dell'ospedale, ho dovuto attirarlo in una specie di trappola. In pratica, mi

Linea diretta

D "Ciao Skulz," ave **Tiberio**, "ho bisogno del tuo aiuto per *Shellshock 2: Blood Trails*." Capisco e mi scuso per non poterti dare una mano di persona, ma sono certo che i miei collaboratori sapranno esserti d'aiuto. "Penso di essere ormai arrivato alla fine del gioco. Mi trovo dentro una specie di tempio e la porta da cui sono entrato mi si è chiusa alle spalle. Qui continuano a sbucare quei maledetti zombi e, per quanti ne uccida, ne arrivano sempre di nuovi. La partita finisce solo quando muoio perché mi finiscono le munizioni!" Ragazzi, confido in voi!

D "Magico Skulz, sto giocando per la prima volta in vita mia a un capitolo della serie *Half-Life* e sono triste per non averci pensato prima..." Ciao **Mirko**, non sai come ti capisco! *Half-Life*, in particolare il *2*, è il mio gioco preferito di tutti i tempi! "Ammetto di non essere molto pratico con gli sparatutto, ma con i nemici normali, tutto sommato, me la cavo bene. Il problema sono i cosiddetti Striker, che non riesco proprio

La parola all'esperto Tomb Raider: Angel of Darkness

D Supremo Skulz,
sto giocando a *Tomb Raider: Angel of Darkness* e sono arrivato a un punto in cui devo sconfiggere con Kurtis una donna trasformata in una specie d'insetto gigantesco. Purtroppo, dopo aver distrutto le due "sacche di veleno" anteriori, non riesco a fare lo stesso con quelle posteriori, per poi proseguire l'avventura. Mi puoi spiegare come fare? Grazie, ciao.

Nicola

R Caro Nicola, il nemico cui ti riferisci dovrebbe essere Boaz. Per sconfiggerlo, devi inizialmente prendere di mira la parte centrale del suo voluminoso corpo. Mossa semplice, visto che Kurtis mirerà automaticamente al punto giusto. Quando Boaz sarà stordito, cercherà di reagire scagliandoti contro le sfere dalle sacche che si trovano sulla sua schiena: quello è il momento in cui devi cercare di colpire le sacche. È importante che in questa fase tu utilizzi il pulsante della rotolata laterale di Kurtis, in modo che il protagonista passi il mirino sulle sacche che deve colpire. Come avrai già notato, quando una sacca di veleno viene distrutta, Boaz reagisce sparando un liquido verde dalla bocca, che puoi evitare agevolmente saltando verso il nemico e correndogli alle spalle. Lo scontro cambia quando, usando la funzione di cambio dei bersagli spiegata sopra, si distruggono tutte e quattro le sacche di veleno e Boaz assume la sua forma mutata. A questo punto, bisogna semplicemente sparare contro il nemico, facendo eventualmente il pieno di munizioni sul lato sinistro della sala.

sono posizionato vicino alle colonne e ho aspettato che mi si avventasse addosso, salvo poi scansarlo all'ultimo istante per fare in modo che abbattesse i pilastri del portale. Ripeti la procedura per le poche volte necessarie e avrai archiviato la questione.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

B Ciao mitica redazione di Giochi per il Mio Computer, non è mia abitudine chiedere aiuto per i videogiochi su cui mi impegno, ma questa volta non so davvero cosa fare! Il colmo è che il gioco che sto affrontando non è neppure molto difficile: si tratta, infatti, di *Tomb Raider: Anniversary*. Sono arrivato senza problemi al terzo capitolo e ho attivato un meccanismo dopo essermi sbarazzato senza troppi patemi dei lupi cattivi. Adesso mi trovo in cima a una specie di collina e credo di dover trovare un ingranaggio... ma non so dove cercare e neppure come proseguire nell'esplorazione. Contando su un vostro aiutino, vi saluto.

Davide

R Ciao Davide, dal punto in cui ti trovi, dovresti riuscire a vedere una cascata. Se così non fosse, guardati attorno sulla cima della collinetta fino a individuarla. Poi, utilizza la liana che si trova di fianco alla cascata in questione per raggiungere la parete sulla sinistra e, da qui, proseguire nella tua esplorazione.

SPIDER-MAN IL REGNO DELLE OMBRE

B Fantastico Skulz, è la prima volta che ti scrivo bisognoso del tuo aiuto! Mi sto divertendo a giocare a *Spider-Man: Il Regno delle Ombre* e sono alle prese con la missione in cui Moon Knight mi dice che devo distruggere cinque trivelle e dieci nemici. Con questi ultimi non ho problemi, mentre con le prime, cioè le trivelle, sono in difficoltà: non capisco dove trovarle. Tu mi sai dire qualcosa?

Fausto

R Ciao Fausto, le trivelle che tanti pensieri ti stanno dando in *Spider-Man: Il Regno delle Ombre* sono appese alle facciate degli edifici. Per individuarle senza troppi problemi, devi osservare la posizione dei nemici corazzati (quelli che hai già affrontato) e colpirli dal lato. In questo modo, non avrai alcuna difficoltà a trovare i tuoi cinque bersagli mancanti.

In *Spider-Man: Il Regno delle Ombre*, il nostro Uomo Ragno deve sconfiggere nemici di tutti i tipi.

Quesiti dal passato BloodRayne 2

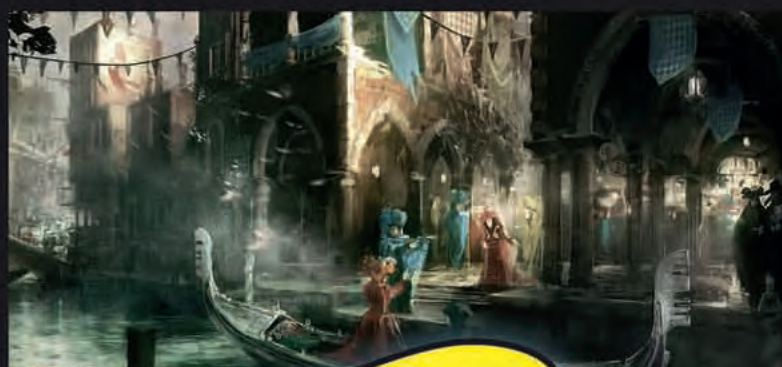
D Ciao Skulz,
mi rendo conto che *BloodRayne 2* sia un gioco abbastanza datato, ma vorrei comunque approfittare della tua conoscenza e chiederti dei trucchi. Ciò che mi interessa di più è un eventuale codice per sbloccare tutti i livelli del gioco, ma non mi dispiacerebbe neppure un trucco per avere più munizioni. Ciao e grazie.

Marco

R Rayne è una ragazza con una vita non facile, quindi mi pare giusto cercare di darle una mano. Per farlo, caro Marco, devi entrare nel menu dei trucchi, che si trova nella schermata delle opzioni, e inserire il codice **WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF** per accedere all'istante a tutti i livelli del gioco, nonché **UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF** per sbloccare le munizioni infinite. Già che ci siamo, ti suggerisco di utilizzare anche il codice **UBER TAINT JOAD DURF KWIS** per diventare invincibile.

ad abbattere." Caro Mirko, per motivi di spazio ho inserito la tua lettera nella sezione Linea Diretta, ma sono certo che con la telefonata a casa riusciremo a venire a capo della faccenda.

D "Ciao Skulz," ciao **peppe**, "entro subito nel vivo della questione e ti chiedo come accidenti si fa a prendere un ascensore in *TimeShift*!" In che senso? Non riesco a capire... "Mi trovo a giocare il livello sulla neve e ho capito che devo attivare un montacarichi facendo girare un meccanismo: ma se sto lì ad azionare il marchingegno l'ascensore sale, e poi come faccio a salire sul montacarichi?" La domanda ci sta, ma ho idea che qualcuno non perderà tempo a spiegarti come in *TimeShift* si debba giocare con... il tempo!

D "Celebre Skulz, non so più di che morte morire, nel vero senso della parola." Mantieni la calma **fregola95** e spiegaci la faccenda. "Sto giocando a *Dead Space* e, se non vado errato, sono nel bel mezzo del quinto capitolo, dove c'è un mostro che non riesco a sconfiggere né a evitare. Ci sono delle porte qui attorno, ma non si aprono. Aiuto dallo spazio!" Penso sia una questione di resistenza e di pazienza, ma non ne sono sicuro al 100%, quindi ti chiedo solo di aspettare, perché di certo qualcuno ti dirà la soluzione.

SCOOP
prima occhiata

UNA SERIE CHE È LEGGENDA

Sono ormai tante le incarnazioni di *Prince of Persia*, titolo creato nel lontano 1989 da Jordan Mechner e presto diventato una vera e propria icona per l'industria videoludica. Da allora, il Principe è passato dal 2D alla terza dimensione, dalle ambientazioni scarne ed essenziali a mondi dal dettaglio impressionante. La seconda vita per il marchio ha inizio nel 2003, quando Ubisoft decide di riportare alla luce l'opera di Mechner con uno spettacolare titolo. *Le Sabbie del Tempo* dà il via a una trilogia nuova di zecca, seguita poi da *Prince of Persia*, ennesima variazione sul tema datata 2008.

PRINCE OF PERSIA
LE SABBIE DIMENTICATE

Un nuovo capitolo nell'ormai leggendaria serie del Principe più agile dei videogiochi.

- **SVILUPPATORE** Ubisoft Montreal
- **GENERE** Azione
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** http://prince-of-persia.it.ubi.com/

***PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE* VI FARÀ VOLTEGGIARE PERCHÉ:**

- Si riallaccia alle situazioni del primo capitolo della passata trilogia.
- Il Principe avrà molti più poteri a disposizione.
- I combattimenti saranno più frenetici e affollati.
- La grafica è da urlo.

LA nuova avventura del Principe di Ubisoft è ormai in dirittura d'arrivo, in uscita in concomitanza con il film Disney che immortala su pellicola uno dei personaggi più amati e carismatici del panorama videoludico.

Le Sabbie Dimenticate si ricollega alla prima trilogia, quella, per capirci, capitanata da *Le Sabbie del Tempo*, anno di grazia 2003. In particolare, il gioco si inserisce temporalmente prima di *Spirito Guerriero* e ci propone un Principe alle prese con una minacciosa armata decisa a distruggere il palazzo del fratello.

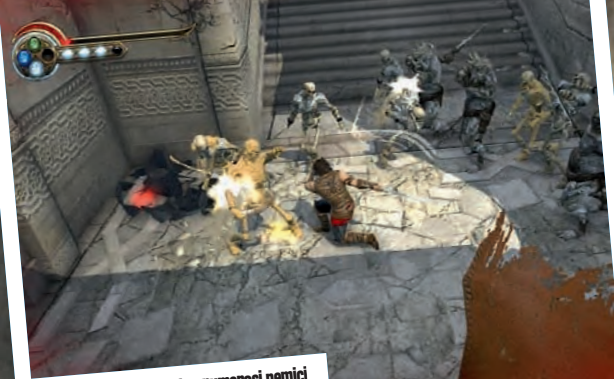
Se la trama si presenta come auspicabile ponte narrativo tra due episodi francamente slegati tra loro, lo stile di gioco pare riprendere quanto di buono fatto in passato, arricchendolo con alcune pregevoli novità. Come nel primo capitolo della serie, il Principe potrà riavvolgere il tempo. Questa caratteristica è stata potenziata e si renderà molto più determinante nel corso della nostra avventura.

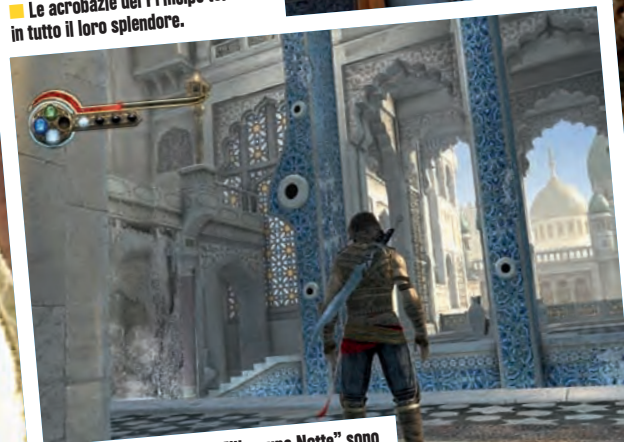
Ciò che colpisce l'attenzione dell'osservatore fin da una prima occhiata, tuttavia, è l'introduzione dei poteri "elementali", con i quali il protagonista potrà modificare alcuni elementi a proprio vantaggio:

"LA POSSIBILITÀ DI CONGELARE CASCATE D'ACQUA È SPETTACOLARE"

spettacolare è la possibilità di congelare cascate d'acqua per poi scalarle e accedere a livelli altrimenti irraggiungibili. Come facilmente prevedibile, tuttavia, tali poteri avranno una durata limitata, il che aumenterà la tensione di gioco rendendo necessarie acrobazie veloci e precise.

Anche i combattimenti, fulcro della serie fin dai suoi esordi, sono stati rivisitati, e proporranno scontri contro decine di avversari per volta, ideale terreno di prova per le rinnovate abilità ginniche del Nostro. A rendere il tutto ancor più appetitoso ci si mette il versante grafico, nobilitato dal ricorso all'Anvil, motore 3D già all'opera nell'acclamato *Assassin's Creed II*. Insomma, anche gli occhi avranno di che godere!

Ormai siamo agli sgoccioli e la nuova avventura del nostro Principe preferito appare più che promettente. Se, poi, Ubisoft sarà stata in grado di riproporre le fantastiche atmosfere de *Le Sabbie del Tempo*, fiabesche e oniriche oltre ogni dire, il capolavoro sarà bell'e servito.

I combattimenti contro numerosi nemici saranno ancora il sale del gioco.

Le acrobazie del Principe tornano in tutto il loro splendore.

Le ambientazioni da "Mille e una Notte" sono da sempre l'asso nella manica della serie.

Cosa si nasconderà in questo onirico e misterioso livello?

DATA DI USCITA 20 MAGGIO 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Montreal (Canada)
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Creata come studio per progetti di seconda fascia, Ubisoft Montreal è oggi una delle software house più importanti al mondo, con oltre 1.700 dipendenti.
- **Li conosciamo per:** Le serie *Prince of Persia, Splinter Cell* e *Assassin's Creed*.

ATTENDERE PREGO

Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate calerà sui nostri hard disk tra poche settimane.

L'E3 si avvicina a grandi falcate, e il mondo dei videogiochi scalda i motori con annunci e indizi sui prossimi titoli a "tripla A" che arriveranno sui nostri monitor nei prossimi mesi. Nel mentre, Ubisoft lotta con il suo stesso sistema di DRM. Non c'è da annoiarsi!

A cura di Fabio Bortolotti

Azione

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

In arrivo su PC uno dei giochi per console più apprezzati dell'anno.

GALLERY

Ci sono volte in cui guardiamo con diffidenza alle conversioni da console, anche perché spesso e volentieri ci vengono propinati titoli di cui avremmo felicemente fatto a meno, e che mal si adattano al mondo dei computer.

In questo caso, però, facciamo molto volentieri un'eccezione: THQ ha annunciato che *Darksiders: Wrath of War*, inizialmente uscito solo su Xbox 360 e PlayStation 3, arriverà a giugno sui nostri monitor. Si tratta di un gioco d'azione e avventura con visuale in terza persona, nel quale dovremo combattere, esplorare e risolvere rompicapi. La formula adottata dagli sviluppatori di Vigil Games è stata più volte paragonata alla serie di *The Legend of Zelda* (uno dei cavalli da battaglia di Nintendo), mentre lo stile pesca a piene mani da titoli più violenti, affiancando meccaniche di gioco raffinate a scontri e sequenze spettacolari.

Darksiders ha letteralmente conquistato il pubblico delle console, rivelandosi una vera e propria sorpresa e gettando le basi per un futuro seguito, quindi la sua qualità non è in discussione. Pur basandosi su concetti piuttosto lontani dagli standard PC, *Darksiders* diverte con un progresso costante, che con il crescere delle abilità del protagonista apre nuove possibilità e nuovi modi di esplorare il mondo di gioco.

Vigil Games promette che la versione a noi dedicata sarà un lavoro con i fiocchi, con un sistema di controllo ripensato per mouse e tastiera e qualche ritocco al motore grafico. L'uscita è prevista per l estate, e avverrà sia sui canali tradizionali, sia su servizi di digital delivery.

La grafica non eccelle sotto il profilo tecnico, ma ha uno stile accattivante.

Dopo il successo su console, *Darksiders* parte alla conquista del mondo PC.

"Darksiders: Wrath of War arriverà a giugno sui nostri monitor"

Gioco sportivo

TIGER WOODS PGA TOUR ONLINE

EA collauda un nuovo modo di giocare a golf su PC.

Dopo i recenti scandali nella vita privata, Tiger Woods torna a giocare anche su PC.

Dopo un periodo in fase Beta, *Tiger Woods: PGA Tour Online* è finalmente disponibile per il grande pubblico.
Si tratta di una simulazione di golf, accessibile gratuitamente da qualsiasi browser Internet. Iscriversi e giocare è completamente gratuito, e offre a tutti gli effetti le stesse emozioni dei precedenti episodi, molto apprezzati dagli appassionati di golf. Dove guadagna, EA?
Chi vorrà avere accesso a tutti i campi dovrà sottoscrivere un abbonamento (10 dollari per un mese, 60 per un anno), mentre in un negozio virtuale sarà possibile acquistare mazze, accessori e vestiti per personalizzare il proprio atleta. È una formula interessante, che potrebbe rivelarsi il futuro dei giochi sportivi: se vi piace il golf, provatelo!

Data di uscita: disponibile
Internet: http://tigerwoodsonline.ea.com

FPS/Gioco di ruolo

MASS EFFECT 2

Un nuovo personaggio scaricabile a pagamento per il GdR di BioWare.

Ecco Kasumi Goto, la nuova aggiunta alla squadra di Shepard.

BioWare ha presentato il primo contenuto scaricabile di *Mass Effect 2*, che introduce un nuovo personaggio nell'equipaggio del comandante Shepard.
Si chiama Kasumi Goto, è una delle più temute ladre della galassia, e sarà utilizzabile in tutte le missioni del gioco. Oltre a questo, naturalmente, aggiungerà anche un pezzetto aggiuntivo di trama grazie alla missione da affrontare per renderla leale e sbloccare tutti i suoi poteri. Il costo dell'espansione è di 560 Microsoft Point, che tradotti in soldi del mondo reale equivalgono a circa 6,50 euro. Che il prezzo sia troppo alto, per un'aggiunta così piccola? In realtà, considerando la mole di dialoghi di *Mass Effect 2*, un personaggio tutto nuovo non è cosa da poco, e ha sicuramente impegnato molto gli sviluppatori.

Data di uscita: disponibile
Internet: http://masseffect.bioware.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
ArcaniA: Gothic 4	JoWooD	2010	● (arancione)
Brink	Bethesda	2010	● (arancione)
Civilization V	2K Games	Fine 2010	● (arancione)
Crysis 2	EA	Novembre	● (verde)
Dead Space 2	EA	2010	● (arancione)
Deus Ex 3	Eidos	2010	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
F1 2010	Codemasters	Settembre	● (verde)
F.3.A.R.	Warner Interactive	Autunno	● (verde)
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	● (arancione)
Fallout: New Vegas	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Aprile 2011	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	● (rosso)
Homefront	THQ	2010	● (arancione)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Fine 2010	● (arancione)
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2010	● (arancione)
Mafia II	2K Games	Agosto	● (verde)
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● (rosso)
Medal of Honor	EA	Fine 2010	● (arancione)
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● (arancione)
Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate	Ubisoft	Maggio	● (verde)
Rage	EA	Estate	● (arancione)
SBKX	Black Bean	Primavera	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	Fine 2010	● (arancione)
StarCraft II	Activision Blizzard	Estate	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera	● (arancione)
The Agency	Sony Online	2010	● (arancione)
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● (arancione)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2010	● (arancione)
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	● (verde)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	● (arancione)
XCOM	2K Games	2011	● (rosso)

Azione

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

Un treno fatto di mattoncini è in partenza per Hogwarts!

Lumos! La bacchetta non serve solo a spostare i mattoncini, ma funge anche da utile torcia.

Manca poco all'uscita dei negozi di *LEGO Harry Potter: Years 1-4* e in casa Traveller's Tales i lavori procedono a gonfie vele. In occasione della presentazione italiana del gioco, abbiamo avuto occasione di provare una versione abbastanza avanzata di questa nuova avventura all'insegna dei mattoncini e della magia. L'esperienza non può che dirsi positiva: girare per i corridoi di Hogwarts è un vero spasso e con oltre 140 personaggi a disposizione ne vedremo delle belle. I personaggi giocanti, inoltre, sono caratterizzati in modo che, pur mantenendo le medesime caratteristiche, possano contare su alcune abilità preferite: Harry, per esempio, è il più abile a bordo della scopa e Ron conterà sull'aiuto del suo topo Crosta, in grado di districarsi in ogni tipo di anfratto. Fra le altre caratteristiche emerse nel corso della presentazione, segnaliamo la presenza dello "schermo diviso" dinamico per il multiplayer (simile a quello visto nell'ultimo *LEGO Indiana Jones – L'avventura continua*) e un approccio più impegnativo e divertente all'assemblaggio dei mattoncini che, grazie alla combinazione di fisica e magia, non dovranno essere collocati in posizioni prestabilite, ma saranno alla completa mercé della vostra bacchetta.

Data di uscita: estate 2010
Internet: www.ttgames.com

Chissà se anche il micio di Hermione riuscirà a rendersi utile come il topo di Ron...

Azione/piattaforme

TOY STORY 3

Disney Interactive, verso l'infinito e oltre!

I livelli reali richiedono un approccio diverso rispetto a quelli immaginari.

In occasione dell'uscita nelle sale cinematografiche del terzo episodio di "Toy Story", Disney Interactive è quasi pronta per lanciare sul mercato l'immancabile gioco ispirato alle nuove avventure di Buzz e soci.

Questa volta, però, gli sviluppatori hanno voluto spingersi oltre e proporre qualcosa di più: in aggiunta alla classica modalità Story, sarà presente anche una divertente sezione chiamata Toy Box. Si tratta di un'ambientazione western completamente personalizzabile, che andrà costruita acquistando edifici, personaggi e altri giocattoli, investendo il denaro virtuale accumulato nel corso del gioco. Sarà di certo un buon modo per allungare la longevità di *Toy Story 3*, che propone una modalità storia lunga appena una manciata di ore, suddivisa in otto livelli: quattro "reali" e quattro "immaginari" in cui si alternano, rispettivamente meccaniche platform ad altre più caratteristiche dei giochi d'azione. Per completare il quadro di ciò che ci aspetterà all'uscita nei negozi, va segnalata la possibilità di interpretare tre personaggi con diverse caratteristiche e l'immancabile modalità multiplayer a due giocatori.

Data di uscita: giugno 2010
Internet: www.disney.it/disneyinteractivestudios

Gioco sportivo

PURE FOOTBALL

Ubisoft scende in campo e si cimenta con il gioco più bello del mondo.

Lo stile scelto punta più sulla personalità, che non sul realismo.

Ubisoft ha recentemente annunciato *Pure Football*, un nuovo gioco sportivo che, cavalcando l'onda dei mondiali, proporrà un approccio al calcio meno simulativo rispetto ai vari *FIFA* e *Pro Evolution Soccer*.

Le partite seguiranno le regole del calcio a cinque, e le squadre pescheranno da una rosa di 230 giocatori famosi, affiancati da 17 tra gli atleti più celebri della storia del pallone. Il primo trailer con un assaggio delle meccaniche di gioco non è esattamente entusiasmante, anche perché, nonostante la scelta di un genere lievemente diverso, Ubisoft dovrà comunque fare i conti con una concorrenza spietata, affermata sul mercato da anni di successi.

Data di uscita: maggio
Internet: www.ubi.com

FPS online

BIOSHOCK 2: PACCHETTO PROVA SINCLAIR SOLUTIONS

Novità disponibili per le battaglie online di Rapture.

Il primo di una serie annunciata di contenuti scaricabili (DLC) per *BioShock 2* è già disponibile.

Se avete letto, sullo scorso numero di GMC, la nostra analisi della componente multiplayer, saprete che le ultime patch non hanno risolto tutti i problemi, come il limite di immagini al secondo (FPS) fissato a 40 o il matchmaking non sempre all'altezza della situazione. Purtroppo, in queste settimane non ci sono state novità a riguardo, anche se l'ultimo aggiornamento ha sistemato problemi cari alla comunità di giocatori, come la visuale "tagliata" sui monitor 16:10. Il DLC, che risponde al nome di *Pacchetto prova Sinclair Solutions*, si occupa di aumentare la longevità del multiplayer implementando 10 nuovi livelli da guadagnare accumulando Adam, 5 maschere (abbellimenti estetici), un paio di personaggi, un terzo potenziamento per ogni arma (se ne può selezionare uno alla volta) e 20 nuove Prove (dei simil-achievement integrati nel gioco). Insomma, niente di prettamente "giocabile" come nuove mappe o armi, auspicabili in un prossimo DLC. Il prezzo è di 400 Microsoft Points (circa 4 euro), forse un tantino elevato considerata l'esigua dose di novità. Infine, non sono mancate le polemiche quando la community manager di 2K Games ha confermato un forte sospetto: il DLC era già presente sul disco del gioco.

I nuovi personaggi ricalcano lo stile cui *BioShock 2* ci ha abituati.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.bioshock2game.com/it/

Noi l'avevamo detto...

DRM: UBISOFT SI SCUSA

Dopo una serie di problemi tecnici, Ubisoft si scusa con i suoi utenti.

Il nuovo sistema antipirateria adottato da Ubisoft, che richiede una connessione continua ai suoi server mentre si gioca, ha fatto discutere sin da subito.

La situazione è ulteriormente peggiorata a causa di una serie di problemi tecnici, che hanno dimostrato tutte le limitazioni del DRM di Ubi, creando la spiacevole situazione per cui chi ha acquistato un gioco legalmente si vede impossibilitato ad avviarlo. Incidenti come questi si sono verificati con *Assassin's Creed II* e *Silent Hunter 5*, e mentre scriviamo i forum dedicati a *The Settlers 7* traboccano delle lamentele degli utenti, accolti dall'errore "Server non disponibili." Correndo ai ripari, Ubisoft si è scusata direttamente con i suoi clienti, indorando la pillola con un omaggio: chi ha comprato *Assassin's Creed II*, ha ricevuto i contenuti extra dell'edizione limitata, mentre agli altri è stato proposto un gioco a scelta tra *Prince of Persia*, *H.A.W.X.*, *Endwar* e *Heroes Over Europe*. Intanto, il DRM rimane: riuscirà Ubisoft a farlo funzionare a dovere?

Tutti i giochi lanciati di recente da Ubisoft hanno dato problemi tecnici legati ai server del DRM.

Internet: www.ubi.com

Gioco di ruolo

ARCANIA GOTHIC 4

Sullo scorso numero di GMC abbiamo pubblicato un ricco speciale sul gioco di ruolo *ArcaniA: A Gothic Tale*, ultima fatica di JoWooD, ma poco dopo essere andati in stampa abbiamo appreso che il titolo ufficiale è stato cambiato in *ArcaniA: Gothic 4*. Siamo riusciti a estorcere anche qualche altra informazione agli sviluppatori, che pur non essendo esattamente dei chiacchieroni ci hanno svelato qualche dettaglio in più. Ci hanno parlato della grande importanza delle donne nel nuovo episodio, e non hanno escluso la possibilità d'implementare varie storie d'amore, un po' come abbiamo visto nei vari giochi di ruolo di BioWare. Sulla questione di mostri e boss di fine quest, invece, ci hanno assicurato che vedremo creature gigantesche, portando come esempio il potente golem di pietra.

PILLOLE

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

In seguito all'ottimo e meritato successo riscosso su console, 2K Games ha avviato lo sviluppo di *The Misadventures of P.B. Winterbottom* anche per PC, aggiungendo contenuti sbloccabili, cinque enigmi aggiuntivi e nuove opzioni per le classifiche. Il gioco è un intrigante incrocio tra un puzzle e un piattaforme. In sviluppo presso gli studi di 2K China, uscirà esclusivamente su Steam, dove farà la gioia di chiunque voglia un titolo affascinante e pieno di stile, in grado di arrovellare anche le menti dei giocatori più esperti.

IL RITORNO DI GTR

Gli studi di SimBin, responsabili di alcune delle migliori simulazioni di guida degli ultimi anni, hanno annunciato il ritorno della serie di *GTR*, previsto per il 2011. Si parla di un gioco completamente nuovo, che stando alle promesse degli sviluppatori riporterà il marchio agli antichi splendori. Il nuovo nato supporterà l'online e sarà aperto a contenuti scaricabili. Che SimBin stia considerando un approccio analogo a quello di *iRacing*?

RON GILBERT LASCIA HOTHEAD

Ron Gilbert, storico game designer autore di *Monkey Island*, ha annunciato la fine della sua collaborazione con Hothead Games. L'unico frutto di questo rapporto, dunque, sarà *Deathspank*, gioco di cui Ron parla ormai da anni sul suo blog.

PILLOLE

CODEMASTERS E L'INDIA

La società indiana Reliance Big Entertainment è entrata a far parte degli azionisti di Codemasters, con una corposa quota pari al 50%. Zapak Digital Entertainment, divisione dedicata ai videogiochi di Reliance, farà da supervisore per le future attività di Codemasters.

GEORGE BROUSSARD A RUOTA LIBERA

George Broussard, figura storica di 3D Realms, ha deciso di vuotare il sacco, rispondendo a qualunque domanda e curiosità sulle vicissitudini di *Duke Nukem Forever*. Per leggere le risposte, visitate il suo account su Formspring, puntando i vostri browser su: www.formspring.me/GeorgeBroussard

SUSSURRI DALLA RETE
DRAGON AGE 2 A FEBBRAIO 2011

Electronic Arts ha inviato a varie testate giornalistiche delle copie recensibili di *Dragon Age: Origins – Awakening,* contenenti un volantino che sembra parlare del prossimo episodio. Di fianco al drago rosso, simbolo della serie, troneggia una data: il primo febbraio del 2011. Facendo due più due, e ricordando le recenti affermazioni di BioWare ed EA, pare decisamente probabile che si tratti proprio della data d'uscita di *Dragon Age 2.* Attendiamo una conferma ufficiale, ma questo sussurro sembra molto affidabile.

Varie

BUFERA IN INFINITY WARD

Nuovo episodio delle vicissitudini di Infinity Ward e Activision Blizzard.

Lo scorso mese vi abbiamo parlato della battaglia legale scoppiata tra Activision Blizzard e Infinity Ward, responsabile della serie di *Modern Warfare* e del marchio *Call of Duty*, che ha concluso il rapporto lavorativo tra il colosso e Jason West e Vince Zampella, fondatori e guide dello studio.

Recentemente, altre figure chiave di Infinity Ward hanno rassegnato le dimissioni. Ci riferiamo a Todd Alderman, lead designer, e Francesco Gigliotti, lead software engineer, due veri e propri veterani con circa otto anni di onorato servizio. Se questa tendenza continuerà, c'è rischio che Infinity Ward come la conosciamo perda buona parte dei suoi talenti chiave, lasciando Activision Blizzard con il proverbiale pugno di mosche. Nel frattempo, due soci fondatori, Vince Zampella e Jason West, hanno fondato un nuovo studio, Respawn Entertainment.

Il "respawn" indica, nei giochi, il ritorno nel livello di nemici, che "riappaiono" dal nulla in zone invisibili, e il senso del nome non manca certo di significato; da giocatori, il nome è doppiamente ironico, dato che uno delle pochissime critiche che abbiamo mai mosso ai vari *Call of Duty* è proprio il respawn selvaggio.

FPS

BLACKLIGHT TANGO DOWN

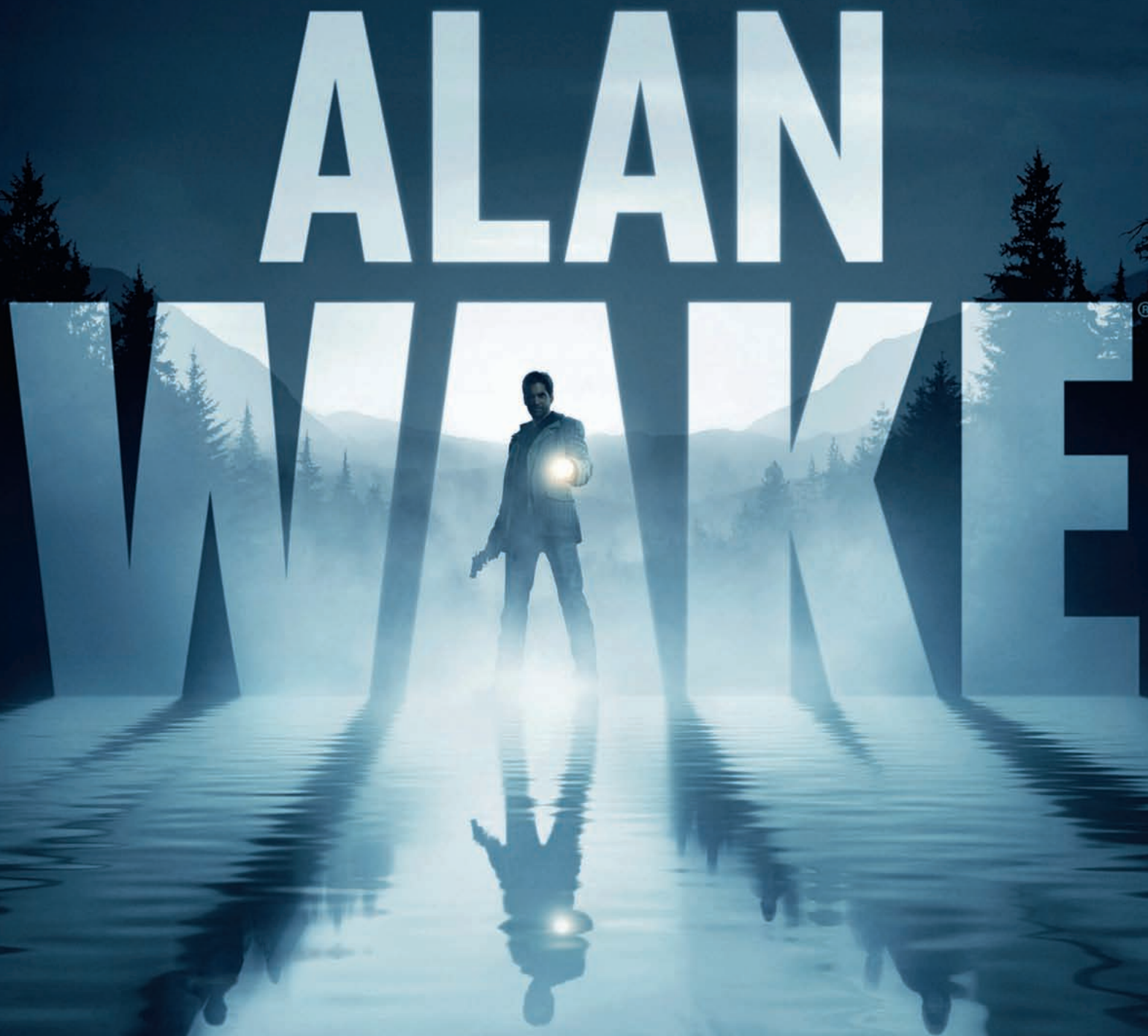
Un nuovo sparatutto online da Zombie Studios.

Zombie Studios ha annunciato *Blacklight: Tango Down*, uno sparatutto multiplayer basato sull'Unreal Engine 3.

La grafica ha ancora bisogno di un po' di lavoro, ma l'ambientazione è interessante.

In un'ambientazione futuristica, vestiremo i panni di un gruppo di soldati delle forze speciali, con armi pesanti e gadget ad alta tecnologia, e dovremo ripulire delle zone infette, cooperando con gli altri giocatori. L'idea è quella di puntare sui canali di distribuzione digitale, proponendosi con un prezzo aggressivo (15 dollari) e tanti contenuti. Nonostante il prezzo, infatti, *Blacklight* ha un sistema simile a quello di *Modern Warfare*, con settanta livelli da guadagnare a suon di uccisioni, e tante armi e decorazioni da sbloccare.

Certo, la concorrenza è molto più che agguerrita, ma se gli sviluppatori riusciranno a confezionare un prodotto di qualità, potrebbe crearsi una buona community di giocatori online.

Data di uscita: estate 2010
Internet: www.zombie.com/blacklight.html

Mercato

SEGA PUNTA SUI PC

Citando la crescita delle vendite nei circuiti di distribuzione digitale, Sega ha annunciato che continuerà a supportare il mondo dei PC. Stando a John Clark di Sega UK, infatti, le classifiche di vendita tradizionali sono ormai superate, in quanto non tengono conto della grande quantità di giochi mossa da piattaforme come Steam, e continuano a lanciare il messaggio che i videogiochi su PC stanno lentamente morendo. Sega punta sul fatto che il mercato dei PC non sia in declino e che, anzi, offra grandi possibilità a chi saprà supportarlo come si deve. Non possiamo che lodare questa iniziativa, e ci auguriamo che i risultati siano buoni come le premesse.

quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €
ricevi
13 numeri
più 13 GIOCHI COMPLETI e
13 DVD DEMO
se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere
4 NUMERI GRATIS
all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

*Offerta valida fino al 25 maggio 2010

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE

GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

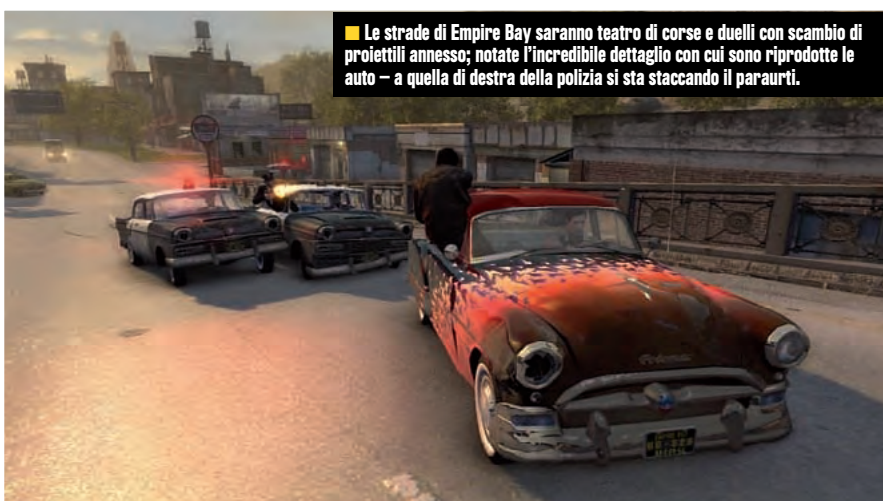
GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli sparatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2

GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE

ISTANTANEA SU: *MAFIA II*

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** 2K Czech
- **Genere:** Free roaming
- **Requisiti di sistema:** Un buon processore Dual Core, accompagnato da 1 GB di RAM, dovrebbe essere più che sufficiente
- **Internet:** www.2kgames.com/mafia2/
- **Nei Negozi:** 25 agosto 2010
- **Perché aspettarlo:** È il seguito dell'unico gioco in grado d'impensierire *Grand Theft Auto* sul suo stesso terreno di gioco.

Le auto esplodono, specie se gli svuotate un caricatore nel motore o nel serbatoio. Come potete vedere, l'esplosione fa saltare portiere, ruote e cofano.

Le strade di Empire Bay saranno teatro di corse e duelli con scambio di proiettili annesso; notate l'incredibile dettaglio con cui sono riprodotte le auto – a quella di destra della polizia si sta staccando il paraurti.

LE ARMI DI VITO

Per quanto riguarda le armi, abbiamo a disposizione i pugni (che, però, non servono a molto, quando vola così tanto piombo rovente), un fucile a pompa ottimo sulla corta distanza, e un mitra Thompson, quello con il caricatore a tamburo – un po' il "trademark" dei malavitosi americani di questo periodo. Completa il tutto un revolver. Avanzando nella Fonderia, troveremo anche un'altra arma "militare", la "grease gun", e un ben più utile fucile a canna lunga, ottimo per far saltare le teste dei nemici lontani, specialmente quella di un disgraziato impegnato a spedirci molotov anche dietro le casse di legno che ci proteggono dai proiettili normali.

MAFIA II

Un ritardo così, merita una testa di cavallo nel letto.

UN vero peccato: queste sono le parole che ci sono venute in mente quando abbiamo scoperto che *Mafia II*, uno dei titoli più attesi del 2010, è stato di nuovo ritardato, segnatamente al prossimo 27 agosto.

Dovremo, quindi, riporre i fedeli Thompson con proiettili intinti nel limone per qualche mese, mentre quei bravi ragazzi di 2K Czech rifiniscono meglio il loro capolavoro annunciato. La bella notizia è che abbiamo potuto mettere le mani su un intero nuovo livello, e divertirci un po' a sforacchiare i nemici della nostra "famiglia".

Per chi non lo sapesse, il primo *Mafia* è considerato universalmente come uno dei migliori titoli per PC di tutti i tempi, spesso indicato come l'unico "free roaming" in grado di rivaleggiare con *Grand Theft Auto* e, secondo molti giocatori, persino di batterlo. Mentre il titolo originale era ambientato negli Anni '30, all'epoca del Proibizionismo, il secondo episodio si svolgerà a cavallo degli anni 1945-55, dopo la Seconda Guerra Mondiale, in un decennio di violenza e lotta senza esclusione di colpi tra le bande rivali della malavita di Empire Bay, una città fittizia che ha tutto l'aspetto, il sapore e l'odore di New York City.

In questo scenario, vestiremo i panni di Vito Scaletta, di ritorno dalla guerra in Europa. Tanto per capire il quadro della situazione, Vito ha indossato l'uniforme per evitare una condanna. Appena sceso dal treno, incontrerà il vecchio amico di sempre, Joe, con cui inizierà a collaborare senza sosta per scalare le vette di una delle "famiglie" di Empire Bay. La città è tormentata dalle lotte tra i Falconi, i Vinci e i Clemente, ed è una guerra che si porta avanti a colpi di dinamite, mitragliate e bombe molotov.

Abbiamo già visto in azione Vito e Joe mentre pestavano a sangue dei "concorrenti", correvano per le strade di Empire Bay prendendo a sportellate chiunque si frapponesse fra loro e la destinazione, e scambiavano dosi abbondanti di piombo con altri criminali. L'atto più eclatante è stato quello di far saltare in aria il piano intero di un palazzo, nel tentativo di far fuori un capo mafioso rivale.

La nuova missione inizia a casa di Joe, presso cui Vito è ospite. Sappiamo che si tratta di una missione posizionata nella parte iniziale del gioco, quando Vito non è ancora abbastanza ricco da permettersi un arredamento decente – prima o poi, avrà i soldi per un formidabile appendiabito rosa a forma di fenicottero.

Joe ci chiama al telefono e ci chiede di dargli una mano: giriamo rapidamente per l'appartamento (notando, per esempio, che possiamo interagire con la radio) e ci vestiamo.

Ci dirigiamo verso il garage, ma "per sbaglio" estraiamo il "ferro" del mestiere: un revolver che, però, viene notato subito da un agente troppo zelante. Empire Bay è una città per stomaci forti, ma la legge si fa rispettare, almeno all'apparenza. Per risolvere il problema, possiamo scegliere di dare una "mancia" al poliziotto, che accetta e ci manda via con qualche insulto assortito.

Saliamo a bordo del nostro bolide a due posti color blu elettrico, e ci mettiamo in strada. La città è molto trafficata, ma nessuno si azzarda a violare una precedenza o un semaforo rosso. Tranne noi, che ci

La Fonderia è piena di nemici che si annidano nei punti più bui, compresi i passaggi sopra la nostra testa: per sopravvivere, spesso, è necessario passare da una copertura all'altra.

GIOCHI VIOLENTI?

All'uscita del primo *Mafia*, com'era prevedibile, molti giornali si sono scandalizzati del fatto che un gioco potesse avere come protagonista un mafioso, in un Paese come il nostro, che su questo argomento non può che essere estremamente sensibile. Tuttavia, *Mafia* e il suo seguito parlano di un mondo lontano nel tempo e nelle coordinate geografiche; e se dovessimo "censurare" o, peggio, criticare questo gioco per l'ambientazione, dovremmo farlo anche nel caso di film che trattano lo stesso argomento – da "Il Padrino" a "Quei bravi ragazzi", da "Gli Intoccabili" a "Scarface". In *Mafia II* non mancano i contenuti violenti e le missioni in cui dovrete combinarne di tutti i colori. Anche i dialoghi non lasciano molto spazio all'immaginazione. Del resto, si tratta di un gioco rigorosamente vietato ai minori di 18 anni (mentre molti film di cui sopra non lo sono affatto).

Molti elementi di *Mafia II* possono essere distrutti dalla furia dei proiettili: questo ristorante avrà bisogno di una bella ristrutturazione.

mettiamo a guidare in modo "creativo", guadagnandoci un cofano di meno sull'auto (dopo un frontale con un palo) e una quantità d'improperi per la nostra condotta sconsiderata (ma, trattandosi di un videogioco, estremamente divertente).

Arriviamo da Joe, che ci chiede di salire su un camion e passargli dei "pacchi" – siamo sicuri non siano fagioli, ma è meglio non chiedere troppo. Dopo un paio di lanci, arrivano tre macchine della famiglia rivale, che non gradiscono la nostra presenza. Per chiarire la loro opinione in modo inequivocabile, lanciano una bella molotov nel nostro camion. Sono cose che non si fanno, ai nostri due eroi, che prontamente salgono sull'auto di Joe e vanno a rendere pan per focaccia. La prima sosta è una specie di tavola calda, dove insieme a dei nuovi alleati ci divertiamo a ridurre la facciata del ristorante in un colabrodo. Tutto quello che colpiamo si distrugge, compresa l'insegna in legno, i mobili e le finestre. Completiamo il tutto con un paio di molotov, poi ci dirigiamo alla Fonderia, dove si annidano i nostri rivali e dove veniamo accolti a male parole.
Dalle mazze da baseball si passa presto ai

"NESSUNO SI AZZARDA A VIOLARE UNA PRECEDENZA O UN SEMAFORO ROSSO. TRANNE NOI."

revolver e, in breve, l'aria si fa pesante, con chili di piombo che volano da entrambe le parti. La Fonderia è, in pratica, un "tunnel" a cielo aperto in cui siamo l'attore principale della scena, esattamente come in molti FPS, tra cui *Call of Duty* e *Medal of Honor*. I nostri alleati non risolveranno la situazione, quindi non ha senso rimanere dietro una cassa aspettando che si smetta di sparare. Dovremo essere noi a far fuori la maggior parte dei nemici e, soprattutto, ad avanzare da una copertura all'altra. In effetti, il sistema delle coperture ricorda un po' quello di *Gears of War*, anche se non è così estremizzato, e a livello "normale" è possibile gestire il combattimento quasi come in uno sparatutto tradizionale.

Più originale l'idea alla base del sistema di "salute" del protagonista: quando verremo colpiti – e succederà spesso – dovremo ripararci in attesa che i punti ferita risalgano da soli, meglio se in copertura. Tuttavia, la barra della salute arriverà solo circa a due terzi della capienza: per recuperare completamente i punti persi, bisognerà trovare dei "medikit", sotto forma di panini e hamburger (almeno nel livello che abbiamo provato noi).

Dopo aver eliminato tutti gli avversari (sono stati necessari almeno tre tentativi!), siamo arrivati alla fine della Fonderia, dove siamo saliti su un'auto e il livello si è interrotto.

Mafia II si conferma come un gioco splendido, divertente e coinvolgente: la cura per i particolari è eccezionale, come accadeva nel primo episodio: basta vedere le auto che si inclinano quando si colpisce un copertone, il quale si sgonfia immediatamente, per capire di cosa stiamo parlando. Speriamo solo che questo sia l'ultimo dei ritardi e di poter veramente giocare alla fine del prossimo agosto.

GIOCHI COMPUTER

CHECKPOINT CECHI

Mafia II probabilmente non avrà un sistema di salvataggio libero – e questo, di solito, a GMC non piace troppo. Nel livello che abbiamo provato, in pratica non esistevano checkpoint tra l'inizio della fonderia e la fine, e, ogni volta che siamo trapassati, abbiamo dovuto rifare tutto da capo. Trattandosi di un livello non finito, siamo sicuri che nella versione finale la situazione sarà molto diversa. Vero, 2K Czech?

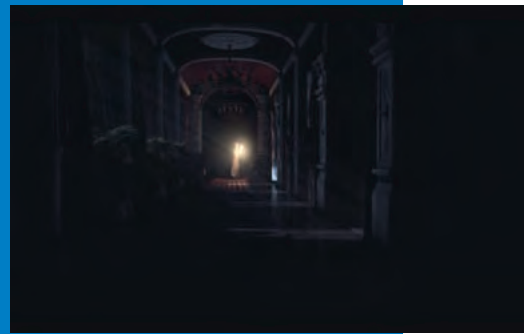
ISTANTANEA SU: *BLACK MIRROR II*

- **Casa:** dtp AG / Anaconda
- **Sviluppatore:** Cranberry Productions
- **Genere:** Avventura grafica
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 1GB RAM, scheda 3D 128 MB, DVD ROM
- **Internet:** http://butler-bates.com
- **Data di uscita:** maggio 2010
- **Perché aspettarlo:** Dopo un primo capitolo sorprendente, gli appassionati di avventure grafiche attendono con ansia un degno successore che sembra possedere tutte le carte in regola per dimostrarsi alla giusta altezza.

Darren tiene un dettagliato diario in cui annota, di volta in volta, le cose da fare e le informazioni rilevanti.

La versione del gioco provata, in inglese, è caratterizzata da un linguaggio abbastanza "forte": sicuramente anche questo episodio sarà dedicato a un pubblico maturo.

SNOOP KEY

Per evitare il rischio che il giocatore resti bloccato perché non riesce a scovare un particolare oggetto, alcune avventure grafiche (come *Black Mirror II* e *The Secret of Tunguska*, per esempio) prevedono la possibilità di evidenziare tutti gli elementi dello scenario con cui è consentito interagire, premendo un semplice tasto. L'importante è non abusare mai di questa opzione, o si rischia di gettare alle ortiche buona parte del divertimento!

BLACK MIRROR II

Un inquietante ritorno a Willow Creek.

SONO passati ben sei anni da quando il primo episodio della serie *Black Mirror* è stato recensito sulle pagine di Giochi per il Mio Computer, portandosi a casa un valutazione ben più che positiva (un "8" tondo, tondo: potete leggere l'articolo sul numero 96 di GMC, datato novembre 2004).

La forza di *Black Mirror* stava nell'aver saputo proporre un'avventura grafica in terza persona "vecchio stile", capace di coniugare con successo una grafica accattivante, una trama coinvolgente e una serie di enigmi ben studiati. Considerando tali premesse, è inevitabile attendere *Black Mirror II* con una sostanziosa dose di aspettative e con la speranza di trovarci di fronte a un'avventura punta e clicca intrigante quanto la precedente.

Gli eventi di questo secondo episodio di svolgono ben dodici anni dopo le cupe avventure di Samuel Gordon, protagonista del primo *Black Mirror*, e ruotano attorno a uno studente universitario di nome Darren, che svolge il lavoro di commesso in uno studio fotografico nel Maine.

"*BLACK MIRROR II* MANTIENE LE CARATTERISTICHE DI AVVENTURA VECCHIA SCUOLA"

Se conoscete già la serie, non vi farete ingannare dall'apparente spensieratezza delle prime battute di gioco che, come lascia presagire anche il filmato introduttivo, si trasformeranno ben presto in qualcosa di più inquietante. Il nostro amico Darren, infatti, farà la conoscenza di una graziosa turista e si accorgerà che viene pedinata da un losco figuro... da lì in avanti, la situazione inizierà a precipitare: la madre di Darren viene trovata svenuta nel salotto di casa e per il protagonista inizia una serie di incubi. Dulcis in fundo, sarà quindi il momento, per lui, di raggiungere il castello di Black Mirror, a Willow Creek, dove ad aspettarlo ci saranno ulteriori misteri e segreti.

Black Mirror II mantiene le caratteristiche di avventura "vecchia scuola" con inventario e argomenti dei dialoghi visualizzati in una fascia nella parte inferiore dello schermo. L'interazione con lo scenario è gestita tramite un puntatore contestuale che indica il tipo di azione di volta in volta disponibile (per esempio, prima di poter agire su un oggetto e attivare l'icona con gli ingranaggi, dovrete esaminarlo). Infine, per scongiurare ogni possibile problema di "pixel hunting" (cioè la difficoltà nel trovare il punto giusto su cui cliccare) è stata introdotta una comoda opzione per visualizzare, con una lente d'ingrandimento, tutti gli oggetti più importanti presenti sulla scena.

Le premesse per un nuovo capitolo capace di tenere il giocatore con il fiato sospeso sembrano esserci tutte e dopo aver provato una versione semidefinitiva del gioco, non vediamo l'ora di arrivare alla fine dell'avventura, in occasione dell'ormai prossima recensione.

The Witcher 2 Assassins of Kings

Chioma albina, doppia spada, cicatrici sul volto e infallibile con le signore: Geralt sta tornando sui nostri monitor! **Paolo Paglianti** visita gli studi di CD Projekt per scoprire a che punto sono i lavori sull'inevitabile quanto attesissimo *The Witcher 2*.

CARTA DI IDENTITA'

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** Namco Bandai
- **Sviluppatore:** CD Projekt
- **Data di uscita:** metà 2011
- **Internet:** www.thewitcher.com
- **Segni particolari:**
  - Esiste il ciclo del giorno e della notte
  - Potremo salvare in ogni momento
  - Esistono dei minigiochi, come la lotta o i dadi
  - Nei dialoghi ci sono scelte multiple...
  - ... e dovremo spesso rispondere velocemente
  - Ci saranno 2.000 oggetti da indossare e centinaia di armi
  - Il giocatore potrà personalizzare l'eroe per quanto riguarda armi, magia e alchimia
  - CD Projekt pensa di pubblicare, insieme al gioco, un "construction kit" per creare GdR

La definizione di "gioco di ruolo" è una delle più personali e ad ampio spettro del mondo dei videogiochi: ci sono giocatori che considerano giochi di ruolo solo quei titoli in cui ogni combattimento è una battaglia a turni all'ultimo quadrello; altri sono convinti che il vero GdR sia quello online dei MMORPG; altri ancora ritengono che un gioco di ruolo possa dirsi tale unicamente se permette di personalizzare ogni aspetto del proprio personaggio, dal numero di denti alla capacità di tuffarsi da una collina particolarmente alta.

Tuttavia, a intervalli regolari (per fortuna!) escono dei titoli che mettono d'accordo un po' tutti, riuscendo a trovare il giusto equilibrio tra quella che è l'eredità "storica" dei capolavori del passato, come i primi due *Fallout* o *Planescape Torment*, e la realtà moderna, in cui chi produce videogiochi deve pensare anche a chi non può permettersi di passare sei ore per studiare l'avanzamento di livello o le caratteristiche di una determinata arma. Per dovere di cronaca, chi vi scrive considera *Ultima IV*, classe 1988 su Amiga, come uno dei migliori GdR mai creati, ma allo stesso tempo ha giocato con la medesima passione *Morrowind*, *Oblivion* e *Dragon Age: Origins*, senza ritenere per un istante questi titoli dei GdR apocrifi.

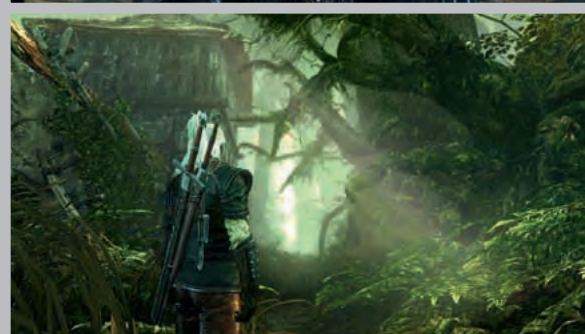
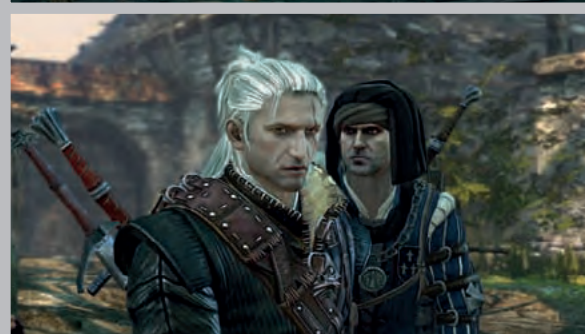
The Witcher, forse perché era sviluppato da un team di programmatori e designer nuovo nel mondo dei videogiochi, o magari perché utilizzava il motore grafico e di gioco del primo *Neverwinter Nights* (stravolgendolo al punto da creare un GdR single player a tratti persino migliore del titolo di BioWare), è rientrato a tutti gli effetti nel ristretto gruppo di quelli che possono essere citati a pieno titolo come appartenenti ai giochi di ruolo. Lo stesso gruppo è ora al lavoro sul seguito: riusciranno a realizzare un capolavoro all'altezza del mirabile predecessore, senza alienarsi le simpatie degli appassionati più sfegatati?

Un Nuovo Mondo

Il nostro viaggio in *The Witcher 2* inizia con una sequenza video introduttiva: nel bel mezzo di una foresta rigogliosa, un elfo con una vistosa cicatrice sul viso raccoglie un mostriciattolo verdognolo umanoide e lo getta in mezzo a una radura. Il mostriciattolo si riprende, ma dalla vegetazione appare un orribile ragno verde brillante e rosso fuoco, grosso come un troll, che gli salta subito addosso. Anche se non fossimo nella sede di CD Projekt a Varsavia, potremmo scommettere un sacchetto d'oro sul fatto che non ci aspetta un nuovo gioco ispirato ai "soliti" mondi fatati. Una delle particolarità più coinvolgenti del primo *The Witcher* era l'ambientazione quasi aliena, ispirata a un ciclo di romanzi del polacco Andrzej Sapkowski, e per questo molto distante dai libri e dai GdR fantasy occidentali, in cui spesso la distinzione tra bene e male, tra ladro e mago è immediata. Siamo ben felici di vedere che, già dai primi istanti di gioco, fin dal filmato introduttivo, nulla sembra essere stato cambiato o annacquato.

Lo stesso elfo entra in una caverna e incontra un gigante "decorato" da decine di cicatrici, completamente calvo e con una faccia che non troveremmo facilmente nemmeno nelle peggiori locande di Waterdeep. I due si salutano come si fa tra delinquenti della peggiore risma e, visto che al termine delle presentazioni sono ancora vivi entrambi, decidono di allearsi. Il loro obiettivo è comune: diventare i migliori regicidi della storia.

La scena cambia e ci spostiamo su una nave che sta avvicinandosi a una radura della medesima foresta. A bordo notiamo subito l'inconfondibile chioma bianca e le doppie spade. Geralt, in compagnia di un'altra vecchia conoscenza, Triss Marrigolt, sbarca dalla passerella e si avvia verso la cittadina lì vicina, che scopriamo chiamarsi Flotsam. Li accompagna un tizio in uniforme blu e bianca, Vernon Roché. "Triss sapete già chi è", interviene Adam Badowski, project lead di CD Projekt e nostra guida nel viaggio che ci apprestiamo a compiere in *The Witcher 2* insieme a Tomasz Gop, senior producer. "Vernon è il leader di un team di forze speciali il cui compito è far fuori i nemici non umani del regno". E dopo pochi passi, è esattamente con queste parole che l'elfo visto in precedenza saluta il trio: massacratori di non umani.

Vernon e l'elfo, evidentemente, non si vogliono granché bene, e scopriamo che hanno già avuto modo d'incrociare le proprie lame nel tentativo di sbudellarsi. L'umano considera l'elfo uno dei peggiori delinquenti figlio di delinquenti, il suo nemico ritiene Vernon uno sterminatore di famiglie innocenti.

Il dialogo è ironico e divertente, ma si capisce subito che non finirà con scambi di rose e pacche sulle spalle. Geralt stesso invita Triss a preparare un bell'incantesimo di fulmini, che in effetti viene subito utile, perché dalla foresta emerge un vero e proprio commando di elfi infuriati, che tempesta i nostri amici con centinaia di frecce. Per evitare che la nostra avventura finisca immediatamente con Geralt trasformato in un puntaspilli albino, Triss lancia un potentissimo scudo, che trasforma le frecce in farfalle e, al contempo, "charma" gli elfi, i quali smettono per qualche secondo di lanciare dardi.

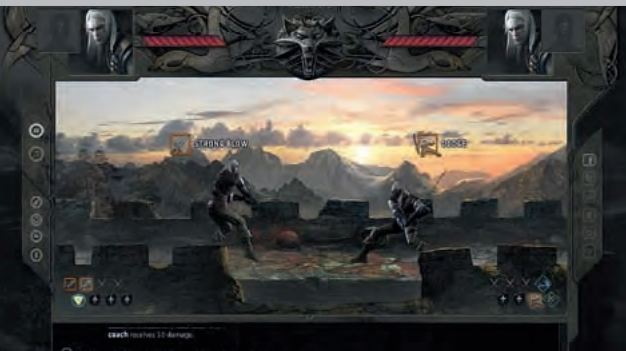
Purtroppo, Triss rimane completamente spossata dall'incantesimo e crolla a terra, subito soccorsa da Vernon. Ecco, quindi, che Geralt deve impugnare le doppie lame e difendere gli amici, mentre la barriera magica di Triss continua a seguirli verso la vicina città.

Molti nemici e due sole spade

Scopriamo, quindi, il nuovo sistema di combattimento di *The Witcher 2*. Per chi non avesse giocato il primo titolo, ricordiamo che i designer di CD Projekt avevano implementato un motore in cui dovevamo cliccare con il mouse sul nemico che volevamo attaccare, e l'engine di gioco faceva il resto. Per rendere più letali i combattimenti, potevamo cliccare di nuovo sul nemico che stavamo attaccando in momenti speciali, indicati da un'icona particolare, in modo da realizzare delle "combinazioni" d'attacco decisamente devastanti. A completare il tutto, potevamo scegliere per Geralt una delle tre "modalità" d'attacco, particolarmente adatte a gruppi di nemici numerosi, oppure pensate per colpi devastanti contro un singolo grosso mostro. Una via di mezzo tra un sistema a turni, come potrebbe essere quello di *Dragon Age: Origins*, ma senza il party, e un combattimento arcade. Nel seguito, CD Projekt ha estremizzato tale sistema, rendendo il combattimento uno scontro ancora più arcade e movimentato, al punto che è possibile utilizzare un joypad, piuttosto che la solita accoppiata mouse e tastiera – infatti, Tomasz Gop usa un controller Xbox 360. Premendo il tasto di attacco e la direzione in cui vogliamo colpire, Geralt inizia a tempestare di fendenti il suo obiettivo. Se, durante il duello, vediamo un nemico che sta per colpirci di lato o alle spalle – e capiterà spesso che il nostro eroe si trovi in inferiorità numerica – basterà indicare la direzione d'attacco e Geralt passerà al nuovo obiettivo in modo molto fluido. Per esempio, lo vediamo trafiggere un elfo avvicinatosi troppo alla barriera magica, per poi girare la spada di 180 gradi

DUELLI SU FACEBOOK

Se volete duellare con i personaggi di *The Witcher*, scontrandovi con amici e sconosciuti, basta puntare il vostro navigatore su **http://witcher-versus.gamigo.com**. È sufficiente registrarsi, per poi combattere un duello introduttivo. Si tratta di un "giochino" molto semplice, in cui tutta la strategia sta nel decidere quale sequenza di attacchi e difese utilizzare – e come succede con quasi tutti i browser game gratuiti, per avere accesso ai "poteri" più significativi è necessario pagare qualche euro. Tuttavia, *The Witcher Versus* arriverà presto su Facebook e iPhone, e siamo sicuri che su queste piattaforme conoscerà la massima diffusione. Sfidatevi anche sulla pagina di GMC – Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.

Il ridente paese del primo "capitolo", dove ad attenderci troviamo una bella esecuzione mediante impiccagione – e uno dei condannati è una nostra vecchia conoscenza!

LA STORIA FINORA

Se non avete giocato a *The Witcher*, oppure non volete rovinarvi la sorpresa in *The Witcher 2*, non leggete oltre. Siamo malvagi, quindi per non indurvi in tentazione abbiamo pubblicato il testo riflesso e al contrario!

Nel primo The Witcher abbiamo conosciuto Geralt, Witcher di professione, ovvero un killer di mostri che nella vita passa da un duello all'altro per massacrare i nemici dell'umanità. Il primo gioco inizia con un attacco alla solitaria fortezza dove vengono addestrati i Witcher, Kaer Mohren. Il responsabile è il potente mago Azar Javed, che durante lo scontro riesce ad appropriarsi di alcuni rari manufatti magici. Nel corso della campagna, Geralt compie un'intricata indagine nella città di Vizima e nei suoi immediati dintorni, durante la quale può allearsi con vari schieramenti contrapposti. Alla fine il protagonista scopre che dietro Javed c'è addirittura il Gran Maestro dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante, un esercito sacro teoricamente alleato del re Foltest. Sventati i folli piani del Gran Maestro, che mirava allo sterminio dell'umanità, Geralt compie un'ultima impresa nel filmato finale, quando Foltest viene salvato da un misterioso assassino, che peraltro ha molte somiglianze con il nostro Witcher.

Gli scontri, che gli sviluppatori ci promettono essere numerosi, non sono livellati: questo vuol dire che un mostro di livello 10 sarà sempre più forte di voi, se sarete di livello 7.

verso la propria schiena e colpire con un veloce arretramento l'avversario alle sue spalle. In tutti i combattimenti, i fluidi movimenti di Geralt sono perfettamente integrati nell'azione, e non capita di assistere a mosse illogiche, o attacchi menati nel vuoto con grande sforzo, come invece succedeva in giochi come *Two Worlds*.

Chiediamo ad Adam Badowski come mai CD Projekt abbia deciso di cambiare il sistema di combattimento del primo *The Witcher*: "Il vecchio sistema era molto particolare, e non ci permetteva di realizzare le sequenze di combattimento che abbiamo in mente per il seguito". Sebbene il nuovo sistema sia a prima vista così arcade da essere gestito benissimo con il joypad dell'Xbox, bisogna però ricordare che *The Witcher 2* rimane un gioco di ruolo: se il nemico che stiamo affrontando è di un livello più elevato del nostro, potremo colpirlo quante volte vorremo, ma gli

> "Il combattimento è diventato uno scontro ancora più arcade e movimentato"

causeremo danni minimi, mentre i suoi attacchi saranno mortali; allo stesso tempo, per il nostro successo in battaglia saranno determinanti quelli che Badowski chiama "mutageni", degli "oggetti" che troveremo risolvendo delle quest e che possono essere applicati alle tre abilità di Geralt, ovvero il combattimento, l'alchimia o la magia. Un mutageno che consente di raddoppiare il danno, per esempio, inserito su una spada agisce da moltiplicatore dei punti ferita, così come su una pozione-bomba o su un incantesimo a base di fulmini. I mostri, oltretutto, non saranno assolutamente livellati; quindi, se girando per una mappa troverete un nemico che vi massacrerà, potrete premere come dei forsennati sul joypad, ma non otterrete nulla se non una morte prematura e tragica.

"A livello facile, il combattimento può ridursi a una veloce pressione dei tasti, a patto di non essere più deboli del nemico. Già a livello normale, il giocatore dovrà inserire delle tattiche nello schema di combattimento. Non ci sono più gli attacchi veloci o quelli potenti, come nel primo *The Witcher,* ma se se utilizzate l'arma sbagliata, o il mutageno sbagliato, in pratica gli effetti sono gli stessi", ci conferma Tomasz Gop.

Siamo sicuri che alcuni tra i nostri lettori, in ogni caso, a questo punto staranno storcendo il naso,

Ogni capitolo culmina con un "momento epico": nel primo, bisognerà sconfiggere una via di mezzo tra una pianta carnivora, un polipo e un palazzo di sette piani.

Il nuovo motore grafico rende giustizia al mondo di Geralt: in particolare la foresta, buia e inquietante, in cui risaltano i pochi raggi di sole.

WITCHER? NO, STRIGO!

Il protagonista della serie *The Witcher*, Geralt di Rivia, è nato dalla fervida immaginazione dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski. Il primo racconto incentrato su Geralt è del 1986, e da allora il ciclo narrativo si è evoluto fino a comprendere, per il momento, tre raccolte di storie brevi e cinque romanzi. I libri sono stati tradotti in almeno una decina di lingue e oggi, finalmente, è arrivata anche una versione italiana, pubblicata da Editrice Nord. La casa milanese ha portato nel nostro Paese la raccolta "Il Guardiano degli Innocenti" (272 pagine, 18 euro), che contiene le prime avventure di Geralt di Rivia. Da notare che, all'interno del libro, i fan del videogioco troveranno delle differenze nei nomi dei luoghi e dei protagonisti di *The Witcher*. Geralt, per esempio, è uno strigo, i Drowner vengono chiamati Vodnìc e altre piccole discrepanze volute espressamente da Sapkowski, per distinguere la propria opera letteraria dal gioco di ruolo su PC. Se volete un assaggio de "Il Guardiano degli Innocenti", non dovete fare altro che leggere il volumetto allegato a entrambe le versioni di GMC, oppure aprire il file PDF contenuto all'interno del DVD demo dell'omonima edizione, nella sezione dedicata a Mod e add on.

considerando a priori un sistema simile troppo arcade. L'opinione di chi vi scrive è che un gioco di ruolo "DOC" è composto da molti fattori, come dicevamo all'inizio di questo articolo, e i più importanti sono i dialoghi, la capacità d'interagire con il mondo circostante e di influenzarlo con le proprie scelte, l'esplorazione e la possibilità di far crescere nel modo che vogliamo il nostro personaggio. Come nel primo *The Witcher*, la presenza di un sistema di combattimento più votato all'azione non deve spaventare il giocatore che sta cercando tutto questo – sarebbe un errore, esattamente come lo sarebbe stato con il primo *The Witcher* e con il suo sistema di combattimento lontano da GdR considerati "classici".

Città e dintorni

Dopo il combattimento contro gli elfi di Iorweth, arriviamo nella ridente Flotsam, poco più di un villaggio portuale sulla frontiera con il regno vicino. Lì si sta svolgendo un'esecuzione, e uno dei morituri è una vecchia conoscenza, il nano Zoltan. Per salvare la situazione, possiamo muoverci in modo diverso: decidiamo di convincere la folla che l'esecuzione non è del tutto legale. L'impiccagione di Zoltan viene sospesa (quella degli altri no), ma dobbiamo scambiare qualche sano sganassone con le guardie, utilizzando uno dei "minigiochi" di *The Witcher 2*.

"Avremmo potuto scegliere altri sistemi per salvare Zoltan", ci conferma Adam Badowski. Ma poteva capitare che Zoltan morisse? Incuriositi, gli chiediamo ulteriori notizie in merito alle "scelte", che nel primo *The Witcher* erano una delle virtù cardinali del gioco. Badowski è ben felice di risponderci: "Come nel titolo originale, in *The Witcher 2* il giocatore potrà compiere scelte fondamentali che modificheranno l'andamento dell'avventura. Alcuni flashback faranno capire al giocatore in che momento una scelta passata influisce sul presente. In generale, il gioco è pensato come un GdR "libero", in cui esistono degli "eventi" fissi, da cui la vicenda "passa" in ogni caso, quali che siano le vostre scelte.
La liberazione di Zoltan è uno di questi momenti: non importa cosa deciderete, in questa scena Zoltan sopravvivrà".

Passiamo, quindi, all'esplorazione libera delle foreste intorno a Flotsam: il motore grafico è uno spettacolo e, sebbene non sia un capolavoro d'innovazione, fa il suo lavoro rendendo l'ambiente circostante vivo e colorato, al passo con i giochi più recenti. "La foresta è, nelle nostre intenzioni, un personaggio a sé stante, con cui il giocatore deve interagire", ci dicono gli sviluppatori. Andare nella foresta senza

GERALT SCIUPAFEMMINE

Nel primo *The Witcher*, il nostro Geralt era un vero "tombeur de femmes", e innumerevoli esponenti del gentil sesso finivano preda del suo talento da Don Giovanni, al punto che era associato a un "gioco" con dei tarocchi. Nel seguito, cambia il sistema (niente più carte), ma Geralt rimane fedele alla sua immagine di conquistatore e, grazie al nuovo motore grafico, le sue avventure saranno un po' più esplicite.

Sebbene l'avventura sia rigorosamente in "solitario", Geralt potrà avvalersi, in certi momenti, dell'aiuto di alcuni compagni (e compagne), che agiranno però in modo indipendente.

preparazione è da folli, anche considerando che i nemici non sono livellati, quindi per battere un mostro livello 10 (per esempio) possiamo cavarcela, sudando sette giacche di cuoio conciato, se siamo di livello 8 o 9, ma non ce la faremo mai ai livelli inferiori. Geralt dovrà dunque accettare una serie di missioni secondarie per salire di livello. Non è difficile trovarle, dato che in Flotsam esistono tre comunità in lotta fra loro, e sfruttando queste inimicizie avremo lavoro in abbondanza. Questa situazione ci porterà anche a schierarci, dato che sarà impossibile essere amici di tutti. "Abbiamo ridotto al minimo il numero di missioni "FedEx", quelle in cui il giocatore diventa una specie di corriere che porta avanti e indietro oggetti. Ogni missione è ora una piccola storia a sé stante", puntualizzano i programmatori. Vera musica per le orecchie di ogni appassionato di GdR; speriamo solo che vengano confermate dal gioco quando uscirà, a metà del 2011.

Contenuto adulto

Geralt decide di esplorare i dintorni con la bella Triss e la coppia finisce in una zona della foresta dove troviamo le immancabili rovine elfiche. Dopo aver squartato dei trafficanti di armi (e durante il duello notiamo che Triss aiuta Geralt, ma non viene controllata dal giocatore), i due finiscono in una fantastica piscina sotterranea, dove il nostro cacciatore di mostri seduce Triss.

Invidiando profondamente la sua fortuna (a noi non è mai capitato di finire nelle rovine di una piscina funzionante sotterranea con un'elfa disponibile e particolarmente sensuale), interroghiamo Badowski sul sesso e gli altri contenuto maturi di *The Witcher 2*: "Il gioco sarà senza dubbio pensato per i maggiori di 16 o 18 anni; al di là della violenza nei combattimenti, le tematiche saranno adulte, e comprenderanno la schiavitù o il razzismo, come già succedeva nel titolo originale. Per quanto riguarda le avventure erotiche di Geralt, saranno abbondanti come sempre, ma non vedremo più i famosi tarocchi, simbolo delle sue conquiste (a due cifre) del primo episodio". La scena che osserviamo lascia poco all'immaginazione, anche se glissa sull'atto fisico. "Non vogliamo cadere nel

Non vogliamo svelarvi nulla della trama, ma non mancheranno i particolari "gore", come teste tagliate e cadaveri in abbondanza.

> "Il Tentradrake è un incrocio tra un palazzo di otto piani, un polipo gigante e una pianta carnivora, tenuto insieme da un brutto carattere"

banale: ogni storia amorosa avrà una sua evoluzione", chiosa Badowski. Più simile a quelli di *Mass Effect 2* che *Dragon Age: Origins*, quindi.

Boss di fine livello

L'esplorazione di Geralt prosegue in solitario nella foresta, dove Adam Badowski ci conferma che avremmo potuto scegliere Vernon come compagno di gita invece che Triss. Incappiamo, quindi, in un gruppo di piccoli Nekker, degli gnomi malefici che attaccano a sciami. Per sconfiggerli definitivamente, è necessario trovare il loro "nido", e Geralt deve catturarne uno, maltrattarlo un po', e usare su di lui una pozione speciale che lascia una traccia, in modo da arrivare al punto di origine. "Qui abbiamo usato un trucchetto", ci dicono gli sviluppatori, "i nidi non esistono finché non viene utilizzata la pozione, dunque non potrete trovarli

I combattimenti sono molto "d'azione" e cruenti, ma non fatevi ingannare: è necessario utilizzare un po' di materia grigia e di tattica per sopraffare i nemici, specie quando sono tanti.

CD PROJEKT ALLO STUDIO

Durante i nostri giri per la sede di Varsavia di CD Projekt abbiamo ammirato i bozzetti creati per *The Witcher 2*. Come potete vedere, tutto nasce da un disegno, come "ai bei vecchi tempi", che trasforma visivamente l'ambientazione ideata dai designer. Non mancano delle prove a colori, con acquarelli molto vividi, che danno l'idea di paesaggi più vasti.

I contenuti "maturi" sono maturi per davvero – non mancano le scene di nudo, che secondo CD Projekt saranno molto "erotiche"!

per caso o perché un amico vi ha detto che sono in un determinato luogo". Volendo, possiamo evitare di distruggere il nido, ma ciò rende l'esplorazione della foresta molto più ardua – è una missione secondaria, esattamente come trovare la pozione "tracciante", integrata nella trama principale, ma in teoria facoltativa.

Tomasz Gop ci spiega che quello che stiamo vedendo è una versione "condensata" del primo atto: "Esistono tre inizi diversi, corrispondenti alle scelte finali del primo *The Witcher*, e uno per chi non vuole o non può ricominciare con il proprio personaggio del gioco originale. *The Witcher 2* è poi diviso in cinque atti, e crediamo che un giocatore con un po' di esperienza non possa finirli prima di 25-30 ore totali". Secondo Badowski, il gioco è un po' più corto di *The Witcher*, ma geograficamente è molto più grande, dato che non esistono gli spostamenti su mappa – per muoversi bisognerà camminare da un punto all'altro in terza persona.

Il momento finale del primo atto è il duello con il Tentradrake: immaginate un incrocio tra un palazzo di otto piani, un polipo gigante e una pianta carnivora, tenuto insieme da un brutto carattere. Come per tutti i boss di fine livello che si rispettino, è necessario capire come ucciderlo. Inoltre, esistono diversi metodi per eliminarlo, alcuni più diretti, altri che richiedono un po' di astuzia e attenzione ai particolari. Per esempio, i giocatori che noteranno che l'inquadratura della telecamera zooma su una vecchia rovina vicina alla testa del Tentradrake, intuiranno che esiste un metodo veloce per farlo fuori.

The Witcher 2 è una conferma: quando siamo partiti alla volta di Varsavia, eravamo sicuri che il team polacco non avrebbe commesso passi falsi, dato che il gioco originale dimostrava passione e rispetto per i GdR "vecchio stampo". *Assassins of Kings* prosegue su questa strada, con un gioco di ruolo in cui è possibile salvare in ogni momento, in cui ci sono moltissimi dialoghi durante i quali è necessario rispondere entro un certo intervallo di tempo altrimenti si "perde" la risposta, dove i mostri non sono livellati e scoprirete che "là non si può ancora andare" perché c'è un troll alto due metri di livello superiore al vostro che vi ramazza di fendenti senza che ci possiate fare nulla. Il sistema di combattimento è sicuramente più vicino a un gioco d'azione, ma se le promesse fatte da CD Projekt verranno mantenute conterrà abbondanti dosi di tattica e premeditazione.
E, siamo contenti di darne atto a chi se lo merita, CD Projekt finora ha mantenuto la propria parola, regalandoci uno dei migliori GdR "vecchio stampo" della storia dei videogiochi.

GIOCHI COMPUTER

XCOM

L'agente Alberto "Pape" Falchi è stato spedito a San Francisco per una missione ultrasegreta: interrogare i creativi di 2K Games ed estorcergli tutti i segreti del nuovo *XCOM*. Anche a costo di usare il Pentothal.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia/azione
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** 2K Marin
- **Data di uscita:** 2011
- **Internet:** www.xcom.com
- **Giochi precedenti:** A 2K Marin si sono recentemente uniti gli studi di cui facevano parte gli sviluppatori della ex Irrational Games, 2K Australia. Ora, può contare su un pedigree di tutto rispetto, fra cui annoveriamo *System Shock 2*, *SWAT 4* e *Freedom Force*.

Ci sono segreti molto ben custoditi e lo sviluppo di un nuovo *XCOM* è uno di questi. Quando siamo stati invitati alla presentazione del gioco, abbiamo dovuto firmare un accordo decisamente restrittivo, che non solo ci impediva di fornire ai nostri lettori dettagli sulla produzione prima di una certa data, ma addirittura ci proibiva di segnalare che saremmo andati in California per vedere un generico progetto di 2K Games.

Arrivati a San Francisco, poi, siamo stati cortesemente invitati a non fare il nome del gioco in pubblico, nemmeno durante le cene con il team di sviluppo, per il terrore che il progetto diventasse di pubblico dominio anzitempo. Fortunatamente, ai ragazzi di 2K Games non manca il gusto per l'ironia e hanno sfruttato tanta riservatezza per rendere intrigante la presentazione. Questa si è svolta in un locale molto particolare, in pieno centro città: un anonimo portone con un piccolo citofono. Pronunciata la parola d'ordine, siamo entrati in un locale Anni '40, con tanto di barman, collezione sterminata di eccellenti whisky da ogni parte del mondo e una libreria segreta che, una volta spostata, ci ha permesso di accedere alla sala in cui ci avrebbero mostrato il gioco.

Una scelta apparentemente anacronistica, considerando che *XCOM* è da sempre sinonimo di fantascienza, ma a chi gioca da un po' di tempo sarà bastato gettare un'occhiata alle immagini in queste pagine per capire che qualcosa è cambiato nella saga, per lo meno parlando di ambientazione. Parliamo sempre di fantascienza, però nei capitoli pubblicati da Microprose ci si muoveva in un mondo futuristico e ipertecnologico, mentre nel nuovo capitolo vestirete i panni di un agente dell'FBI, in un contesto temporale che ci ha ricordato gli Anni '40 - '50. Gli Stati Uniti sono sconvolti dagli attacchi condotti da parte di entità d'origine misteriosa che colpiscono, in maniera completamente casuale, delle ignare famiglie. A voi il compito di recarvi nelle zone interessate, effettuare indagini e successivamente tornare alla base per elaborare tutte le prove raccolte. A questo punto, potrete decidere come investire il vostro budget, sfruttando le nuove conoscenze per sviluppare armi e strumenti utili a fermare la minaccia.

Le immagini possono far pensare al solito sparatutto (non a caso, il motore è l'Unreal Engine), ma in realtà *XCOM* è molto di più. Pur potendosi muovere a piacimento in prima persona, il fulcro del gioco non sarà l'azione, ma si concentrerà sulle decisioni che prenderete. Le missioni saranno infatti generate dal computer in maniera in parte casuale, in parte tenendo conto delle scelte che effettuerete: la trama prenderà una piega differente secondo le tecnologie che deciderete di ricercare, dell'ordine in cui affronterete le missioni e, addirittura, in relazione a quanti indizi otterrete quando andrete a investigare. In ogni momento potrete decidere di tornare alla base accontentandovi di quanto avrete ottenuto, oppure di esplorare ulteriormente la zona, nella speranza di scoprire ulteriori dettagli, ma naturalmente rischiando la vostra incolumità.

FOTOGRAFIA, CHE PASSIONE!

Per raccogliere gli indizi necessari a proseguire nel gioco bisognerà usare una tecnologia vecchia, ma insostituibile: una bella fotografia. Sembra facile, ma una volta messi alla prova, ci si rende conto che non è così. Se inizialmente tutto si risolve con un veloce clic sull'oggetto da immortalare, successivamente bisognerà fare attenzione alle presenze misteriose, che guarda caso tenderanno a manifestarsi proprio quando metterete via le armi da fuoco per impugnare la macchina fotografica. I vostri colleghi faranno di tutto per proteggervi durante questi momenti di tensione, ma non sono infallibili.

Durante le missioni, incapperete spesso in queste bizzarre "entità". Non si riesce a capire bene cosa siano, ma sono pericolose, eccome!

LONGEVITÀ INFINITA

L'aspetto che più ci intriga di *XCOM* è il fatto che ogni partita sarà differente. Gli scenari saranno generati casualmente dal computer, ma non solo: ogni vostra azione sortirà effetti differenti che avranno – a detta dei programmatori – un notevole impatto sulla trama. Un gioco dalla longevità virtualmente infinita, insomma. Speriamo che non sia una scusa per farci affrontare i soliti quattro livelli tutti uguali, con piccole variazioni casuali, come accadeva con le missioni secondarie del primo *Mass Effect*.

In ogni missione sarete accompagnati da un paio di colleghi che vi daranno una mano. Attenzione, però: non saranno immortali.

L'attenzione è posta proprio sulle scelte a disposizione dei giocatori, ci hanno detto gli sviluppatori: vogliono farci immedesimare in un agente che ha in mano il destino dell'umanità e ci tengono a far sì che la tensione sia una costante per tutto il corso dell'avventura, sia durante l'azione, sia durante la pianificazione, quando si devono compiere tutte le scelte strategiche. Un approccio non lineare decisamente interessante, che fa sorgere numerosi interrogativi su come verranno gestiti determinati aspetti, quali per esempio la morte del protagonista: "Non possiamo ancora dirlo", ci ha risposto Jonathan Pelling, design director di *XCOM*, "ma vogliamo che il giocatore si renda conto in ogni istante dell'importanza delle proprie scelte strategiche".
In realtà, non è questo l'unico dettaglio che ci è stato celato: abbiamo provato a chiedere lumi

> "L'attenzione è posta proprio sulle scelte a disposizione dei giocatori"

sulle armi a disposizione del nostro alter ego e delle eventuali tecnologie che si potranno ottenere man mano che si proseguirà nella vicenda. Anche in questo caso, però, i dettagli sono ben pochi. Nei minuti di gioco a nostra disposizione abbiamo visto dei classici revolver e fucili, oltre a bizzarri oggetti ottenuti tramite lo studio e le ricerche condotte sulle tecnologie misteriose. In particolare, ci ha incuriosito una sorta di metal detector che permette di individuare le "entità", iniziando a vibrare e suonare man mano che si avvicina a qualche indizio. Come strumento di offesa, siamo rimasti colpiti da una strana ampolla contenente una specie di metallo liquido di colore scuro, che una volta gettato contro le entità nemiche prende fuoco e le mette definitivamente a tacere. Di sicuro, sappiamo solo che bisognerà pensarci per bene prima d'investire denaro per ricercare una particolare tecnologia: non sempre i prototipi funzioneranno a dovere, e si avrà sempre il terrore di vedersi scoppiare fra le mani uno dei tanti progetti.

L'impressione generale sul gioco è che della serie *XCOM* siano rimasti i punti salienti, soprattutto la sezione strategica, mentre sono state apportate radicali modifiche alle parti "giocate". Il passaggio al 3D ha permesso agli

La sede dell'FBI è il fulcro del gioco: da qui deciderete quali agenti portarvi dietro, quali tecnologie ricercare e, in generale, pianificherete tutta la parte strategica del gioco.

UN UNREAL ENGINE COLORATO

I titoli basati sull'Unreal Engine tendono a essere caratterizzati, oltre che dal fotorealismo, anche da tinte molto scure, normal mapping applicato su ogni superficie, uso sterminato di Motion Blur e simili. *XCOM* fa eccezione: la grafica è incredibilmente colorata, a tratti simile a quella di un cartone animato. Eppure, nonostante la direzione completamente differente dal solito, l'impatto visivo è decisamente notevole nella sua pulizia.

La semplicità e la pulizia della grafica sono esaltate da effetti speciali come questo.

CORREVA L'ANNO...

1994: Microprose lancia *X-COM: UFO Defense* negli USA, mentre in Europa il titolo sarà *UFO: Enemy Unknown*, geniale strategico a turni con visuale isometrica e ambientazione futuristica. Un successo sia su Amiga, sia su PC.

1995: appare sugli scaffali *X-COM: Terror from the Deep*, ambientato 40 anni dopo e praticamente identico a *Enemy Unknown* quanto a stile di gioco.

1997: il terzo episodio, *X-COM: Apocalypse*, è una miscela di strategia a turni e tempo reale.

1998: *X-COM: Interceptor* del titolo originale mantiene solo il nome e l'ambientazione. Non è più un gioco di strategia, ma una simulazione spaziale. Piacevole, ma è tutta un'altra cosa.

2001: anche *X-COM: Enforcer* è poco più di uno spin-off. Rimane l'ambientazione, ma è ancora assente la strategia. Si tratta di uno sparatutto in terza persona, nemmeno troppo esaltante.

sviluppatori di concentrarsi nel ricreare un mondo liberamente esplorabile e affascinante da osservare, e dal punto di vista stilistico siamo rimasti letteralmente a bocca aperta: i colori, accesi e molto contrastati, trasmettono alla perfezione l'atmosfera del periodo, e tutto il mondo appare incredibilmente pulito. I livelli non sono ricchi di dettagli come quelli di *Bioshock* (tanto per fare un esempio), ma decisamente più semplici, esaltati da contorni netti e apparentemente privi di Aliasing, impreziositi da una scelta cromatica decisamente cangiante e, per certi versi, fumettosa. Anche i personaggi non vogliono ambire al fotorealismo, ma le loro animazioni ci sono sembrate piacevoli e convincenti.

L'azione si svolge sempre in squadra e avrete almeno due colleghi che vi aiuteranno nelle ricerche. Questi vi daranno una mano principalmente durante le sparatorie e, da quanto abbiamo visto, sono completamente indipendenti: non potrete impartire loro nemmeno dei semplici ordini come "attacca", "aspettami" o "vai avanti". Certo è che potranno morire, se prenderanno troppi colpi; quindi, nel caso rimaniate gli ultimi superstiti durante una missione, forse sarà meglio tornare alla base e accontentarsi degli indizi scoperti fino a quel momento, piuttosto che proseguire nell'indagine, rischiando di mandare in fumo tutti i progressi.

Da quanto scoperto finora, *XCOM* parrebbe prestarsi bene anche alle sfide online, e abbiamo chiesto qualcosa in più sulla questione multiplayer al general manager di 2K Tony Lawrence. "Stiamo valutando varie idee su come implementarlo", è stata la sua laconica risposta, la stessa che ci è stata data sull'eventuale disponibilità di contenuti aggiuntivi scaricabili (DLC), per prolungare l'esperienza di gioco.

È dunque presto per tracciare un quadro completo di quali saranno le caratteristiche salienti di *XCOM*. Per ora, è presente l'ossatura del gioco, uno scheletro non troppo differente da quello dei precedenti titoli della serie, ma tutto il contorno è oggetto di studio da parte del team di sviluppo. Tanto che non esiste una data ufficiale di uscita, nemmeno sommaria. Tra una chiacchiera e l'altra, è spuntato un 2011, ma con poca convinzione. Probabilmente, agli appassionati di *XCOM* interesserà poco: aspettano un nuovo capitolo ufficiale da così tanto tempo, che un anno in più o in meno cambia poco. A patto che la qualità sia elevata e non venga tradito lo spirito della loro saga preferita.

GIOCHI COMPUTER

ALMENO METTILI AL POSTO GIUSTO!

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Dopo lunga attesa, possiamo finalmente provare la nuova GPU DirectX 11 di NVIDIA. E quale modo migliore per testarla, se non una nutrita serie di giri con *DiRT 2*, cogliendo l'occasione per valutare il nuovo volante G27 di Logitech? Abbiamo anche approfittato di un viaggio all'estero per valutare al meglio il pesante portatile da giocatori di Asus e, infine, abbiamo provato a dare nuova linfa al nostro desktop di riferimento usando un disco SSD di Kingston, caratterizzato da un interessante rapporto qualità/prezzo.

VALVE VA ALL'ASSALTO DEL MAC

L'8 marzo scorso, Valve ha fatto un annuncio che potremmo definire storico: il suo servizio di Digital Delivery, Steam (http://store.steampowered.com), sarà reso disponibile anche per i computer della Mela.

Il primo titolo che vedrà la luce sul nuovo arrivato sarà l'atteso *Portal 2*. Stranamente, dopo il prevedibile tam tam delle prime 24 ore, si è smesso di parlare della cosa, quasi la notizia non interessasse molto. Pregustavamo apocalittiche "flame war" sui forum degli appassionati di PC (che già non vedono di buon occhio – per usare un eufemismo – le console, figuriamoci "l'altro" computer), ma non è successo nulla di simile. Non ci sono state nemmeno lodi sperticate, a dirla tutta.

Eppure, si tratta di un annuncio epocale, per tanti motivi. Non solo Valve si è aperta a una nuova piattaforma che, escluso l'Apple II, non ha mai avuto successo fra i giocatori incalliti, ma si è spinta oltre, offrendo la prima vera alternativa all'Apple Store, pur se limitata al particolare settore dei videogiochi per computer.

Considerato quanto hanno in comune le architetture dei PC e dei Mac attuali, che in termini di hardware sono praticamente identici, le "conversioni" dovrebbero essere semplici, sicuramente meno faticose rispetto a quelle da e verso console.
Per questo motivo, gli sviluppatori potrebbero essere invogliati a lanciare contemporaneamente le due versioni di uno stesso gioco. Ciò potrebbe allargare parecchio il mercato dei computer, tra l'altro: Apple ne detiene una piccola fetta, se confrontata a colossi come Acer o Dell, ma non si tratta certo di un numero trascurabile di utenti. Numero che, tra l'altro, continua a salire.

Sarà *Portal 2* il primo gioco a esordire in contemporanea per PC e Mac.

> "Valve si è aperta a una nuova piattaforma"

Valve ha anche annunciato una nuova funzionalità, Steam Play, che ci sembra particolarmente interessante. Comprate un titolo e potrete giocarlo sia su PC, sia su Mac, con un numero di installazioni infinito (naturalmente, potrete accedere alla piattaforma con un unico terminale alla volta). Non solo: iniziate a giocare il vostro titolo preferito su PC, a casa, poi uscite, prendete il treno e vi connettete con il MacBook, scaricate i salvataggi tramite Steam Cloud e poi continuate la partita da dove l'avete lasciata.
La cosa si fa sicuramente interessante, soprattutto se l'idea prendesse piede fra gli sviluppatori, e non solo per i titoli di Valve. Ciò è molto probabile, considerato quanto i computer della Mela stanno prendendo piede, merito anche di iPod, iPhone e, ora, anche di iPad. L'iniziativa di Valve, insomma, potrebbe rappresentare un'evoluzione non da poco, in grado forse di cancellare, o quantomeno limitare, quella differenza che ancora si percepisce fra PC e Mac. Una differenza sempre più filosofica e sempre meno tecnologica. GIOCHI COMPUTER

LOGITECH G27

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 350

È finalmente arrivato il nuovo volante di Logitech, il G27, che andrà a sostituire il G25. Quest'ultimo era nientemeno che il miglior volante passato per le nostre mani, almeno parlando di prodotti realizzati su larga scala e non di oggetti artigianali dal costo astronomico.

Il G25 non era certo economico, con i suoi 300 e rotti euro di listino, ma è stato per anni il volante Force Feedback caratterizzato dal miglior rapporto qualità/prezzo. Per trovare prodotti più validi, bisognava puntare l'attenzione su marchi come ECCI o FrexGP, e prepararsi a investire migliaia di euro.

Il G27 è la naturale evoluzione del G25 e, a un osservatore distratto, potrebbe addirittura sembrare identico. A dirla tutta, esteticamente è quasi indistinguibile, e per capire che si tratta del nuovo modello è necessario fare attenzione ai pulsanti sull'unità, che da due passano a sei, mettendo a tacere una delle critiche principali: quella relativa ai pochi comandi accessibili con i pollici. La pedaliera, invece, è a tutti gli effetti la stessa: tre pedali, con il freno basato su molle più rigide, che aiutano a modulare meglio la frenata. Anche il cambio potrebbe sembrare identico, ma in realtà è il particolare che è stato oggetto delle maggiori attenzioni. Il sistema di molle è stato migliorato notevolmente e, ora, l'innesto delle marce richiede più forza, oltre a essere notevolmente più preciso. Chi si diletta usando il cambio a H lo preferirà nettamente. Purtroppo, per migliorare questo parametro

il produttore è dovuto scendere a compromessi, e il G27 non ha più quel comodo meccanismo che permette di trasformarlo in cambio sequenziale: se non volete usare lo H-Pattern, sarete costretti a impiegare le farfalle poste dietro il volante, fatto che probabilmente non andrà a genio a chi vuole il realismo totale, pretendendo di guidare ogni auto esattamente come farebbe nella realtà. Inutile, poi, pensare di procurarsi quello del G25 e metterlo al posto del nuovo: sebbene il connettore sia identico, non funziona.

Passando al volante vero e proprio, oltre a essere stati aggiunti nuovi tasti e un led che indica il numero di giri (funziona solo con software compatibili, ma le principali simulazioni quali *GTR 2*, *rFactor* e *iRacing* lo supportano senza problemi), sono state effettuate delle piccole modifiche interne, sostituendo i meccanismi standard con altri elicoidali. Il risultato è quello di una drastica diminuzione del rumore (aspetto sicuramente positivo), ma per quanto riguarda il Force Feedback, non abbiamo notato grandi differenze rispetto al G25.

In definitiva, il G27 è un ottimo volante, probabilmente il migliore sul mercato insieme al G25. Ci lascia perplessi l'assenza del cambio sequenziale, ma bisogna ammettere che il nuovo H-Pattern è decisamente più affidabile e preciso. Se avete il G25, potete tranquillamente evitare l'upgrade, ma se siete ancora alla ricerca del volante ideale, questo G27 è imbattibile, a meno di voler investire cifre davvero importanti.

GIOCHI COMPUTER

I led che indicano il numero dei giri sono un'aggiunta piacevole, ma non indispensabile. Sono molto più apprezzabili i 4 tasti aggiuntivi.

Un eccellente volante. Anche se non abbiamo digerito facilmente l'eliminazione del cambio sequenziale, rimane il miglior modello Force Feedback disponibile, a meno di andare su costosissimi prodotti artigianali. Se avete un G25, non vale la pena di fare "l'aggiornamento".

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

LEVITAZIONE LIQUIDA

Un gruppo di ricercatori dell'Università di Rochester ha trovato il modo d'ingannare la forza di gravità all'interno di una lastra di silicio. In pratica, incidendo la lastra con un raggio laser ad alta potenza per una brevissima durata, si producono scanalature nanometriche in cui le molecole dell'acqua si accavallano tra loro, attratte dagli atomi di silicio. Il risultato è un liquido che risale la piastra alla velocità di 3,5 cm al secondo, senza richiedere pompe o altri congegni a pressione, producendo una corrente di raffreddamento ideale per i dissipatori di CPU e GPU. Le ventole e gli attuali sistemi a liquido potrebbero essere rimpiazzati dalla nuova tecnologia in tempi brevi, dato che gli strumenti necessari a trasformarla in prodotti commerciali sono di facile reperibilità.

NOSTALGIA ANNI '80

Il vecchio marchio Commodore torna a far parlare di sé grazie al 9100, un PC all in one che vuole richiamare le forme dell'indimenticato C64. All'interno del sistema batte un hardware allineato ai tempi moderni, basato su Intel Core 2 E7500, 2 GB di RAM, hard disk di 160 GB, uscita DVI, unità DVD/RW e un provvidenziale touchpad. Contrariamente al mitico predecessore, il sistema è poco adatto ai giochi, a causa di un comparto grafico basato su Intel GMA 3100. Il sito ufficiale del prodotto offre numerose opzioni di configurazione, tra cui la possibilità di scegliere tra Windows 7 e Ubuntu.

NUOVE FERMI

Per mitigare la tiepida accoglienza delle GeForce 480 e 470, NVIDIA è già pronta ad allargare la sua famiglia di schede Fermi. Prima dell'estate dovrebbero debuttare le GTS 430, 440 e 450, munite di un numero di CUDA core variabile da 192 a 256 e operanti al di sotto dei 700 MHz. Il bus fra GPU e memoria è ampio 256 bit (192 nel caso della economica 430), mentre i consumi dovrebbero essere sensibilmente inferiori rispetto a quelli, notevoli, mostrati dalle

KINGSTONE SSDNOW V SERIES 128 GB

Produttore: Kingston
Distributore: Kingston
Internet: www.kingston.com
Prezzo: € 259

NEL corso degli ultimi 10 anni di tecnologia, abbiamo assistito a dei passi avanti incredibili in ogni aspetto: processori quad core, schede video mostruosamente potenti, RAM velocissime.

Anche i monitor si sono evoluti, passando dai vecchi e ingombranti CRT ai più comodi LCD. Se c'è un settore dove, però, i produttori sono stati conservatori, questo è quello dei dischi fissi. Sono aumentate notevolmente le capacità, tanto che 1 Terabyte è ormai abbordabile, ma la tecnologia rimane quella di due lustri fa, con tutti i limiti che ciò comporta, come il rumore generato da queste unità, il calore e i tempi di accesso relativamente elevati.

Solo recentemente il mercato sta iniziando a muoversi nella direzione degli SSD, i Solid State Disk ovvero unità allo stato solido, che presentano solo vantaggi rispetto alle quelle tradizionali: l'ingombro è limitato, sono rapidissime, non fanno alcun rumore e non scaldano. Nel caso siano utilizzati all'interno di un notebook, gli SSD hanno anche il non piccolo vantaggio di consumare poca corrente, a vantaggio della durata della batteria. Se il mercato non ha abbandonato i buoni vecchi hard disk il motivo è uno solo: il prezzo. Gli SSD sono ancora costosi, tanto che un'unità da 500 GB può sfiorare i 1.700 euro, mentre i rari modelli da 1 TB possono arrivare vicini ai 4.000 euro.

Non consiglieremmo a nessuno di acquistarne uno a queste cifre, ma dobbiamo anche ammettere che sino a che ci si limita con il taglio, e non si superano i 64/128 GB, può avere senso dotarsi di SSD, per esempio per caricarci sopra il sistema operativo e le principali applicazioni: quando abbiamo provato il modello di Kingston siamo infatti rimasti impressionati dalla velocità con cui riuscivamo a lanciare Windows e le applicazioni principali.

Il kit che propone Kingston è l'ideale proprio per sfruttare l'SSDNOW V Series 128 GB come disco principale, per poi utilizzare unità classiche al fine d'immagazzinare grandi quantità di dati. Nella confezione, non a caso, è presente tutto il necessario per inserirlo all'interno di un PC, compreso un fondamentale software per clonare partizioni. Basteranno pochi minuti per trasferire il vostro vecchio sistema operativo sul SSD nuovo fiammante, a patto che la vecchia partizione non superi i 128 GB di capacità. L'SSDNOW V Series ha anche il vantaggio di risultare particolarmente economico: si può portare a casa con poco più di 200 euro, al contrario di modelli di altre marche o della serie V+ della stessa Kingston, che a parità di taglio supera i 350 euro. Basta fare attenzione a prendere i modelli più recenti, indicati con la sigla SNV425-S2, basati sul controller JMicron JMF618. Sul mercato si trovano, infatti, anche precedenti versioni del SSD indicate come SNV125, che integrano il controller Jmicron 602B, nettamente meno performante.

> "L'SSDNOW V Series ha il vantaggio di risultare economico"

Siamo lontani dalle prestazioni dei modelli migliori di OCZ o Intel, così come dalla serie V+ della stessa Kingston, ma a questo prezzo, il modello da 128 GB si rivela un acquisto piuttosto interessante, e permette un avvio del sistema operativo e dei giochi quasi istantaneo. Ancora più intrigante l'idea di inserirlo come disco principale di un Home Theater PC e, in tal caso, si potrebbe risparmiare qualcosa limitandosi al modello da 64 GB, più che sufficienti per sistema operativo, programmi di riproduzione e codec vari, dando per scontato che i media siano immagazzinati su un NAS o hard disk esterni.

Le unità SSD sono piccole, comode da infilare nei case Home Theater PC più sottili.

In una simile configurazione, si apprezza ancora di più la totale silenziosità di queste unità e il poco calore generato, per non parlare del ridotto ingombro, che permette di stiparla anche in case minuscoli.

Il prezzo per GB del SSDNOW V Series 128 GB è ancora elevato rispetto ai modelli tradizionali, ma la velocità di caricamento del sistema operativo e dei programmi non farà rimpiangere l'investimento.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

schede ammiraglie. Particolarmente interessante è il modello 440, capace potenzialmente di superare i Radeon 5770 nei benchmark e caratterizzato da un prezzo sensibilmente inferiore ai 200 euro. Caratteristiche e prezzi ufficiali della gamma media DirectX 11 di NVIDIA si sapranno, però, solo nei prossimi due mesi.

SAMSUNG CAPIENTI

Sono destinate al mercato dei server, ma le ultime DDR3 prodotte da Samsung sono comunque meritevoli di menzione, grazie a una capienza da primato: inserendo 36 chip DRAM da 4 GB, infatti, l'azienda coreana ha dato vita a dei moduli capaci di contenere 32 GB, operanti alle consuete frequenze di 1066 MHZ e alimentati da una tensione di 1,35 volt. In pratica, sommando tra loro molti di questi moduli, un server con 2 CPU può raggiungere i 384 GB di RAM, dando spazio a dei fenomenali RAM disk virtuali. Inutile sperare di poter usufruire di tanto spazio nei PC di casa, visto che i chipset P55 e X58 di Intel dedicati ai processori i7 non possono superare, rispettivamente, i 16 e i 24 GB di memoria complessiva.

POTENZA CONCENTRATA

Gli utenti più temerari, pronti ad affrontare i consumi e il calore producibile dalle configurazioni SLI basate su architettura Fermi, hanno oggi un nuovo alleato. L'alimentatore Everest Pro di Fortron è un mostro di colore blu capace di sostenere 1200 watt di carico, offrendo contemporaneamente alcune peculiarità quali un design modulare e un sistema di raffreddamento particolarmente silenzioso. La ventola da 135 mm dell'unità non produce alcun rumore se i consumi rimangono entro il 20% della potenza complessiva, ovvero quando le GeForce non devono mostrare i muscoli. Superata questa soglia, l'alimentatore inizia a far sentire la propria presenza, capace di assicurare il corretto funzionamento di 3 GTX 480, alimentate tramite 6 connettori PCI-E a 6 e 8 pin. Il prezzo del

ASUS G73JH

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 1.549

L'estetica è ispirata a quella del bombardiere stealth F-117 Nighthawk.

SE volete stupire gli amici con un portatile da maniaci della tecnologia, il G73JH potrebbe fare per voi.

Si tratta di un notebook della serie ROG, Republic of Gamer, studiato per soddisfare le esigenze degli smanettoni, nonostante i suoi circa 6 chili di peso. Al contrario di quanto ci si potrebbe aspettare, però, la sua estetica non è esageratamente chiassosa, come invece capita ad alcuni prodotti dedicati ai giocatori. Anzi, a guardarlo distrattamente il G73JH sembra anche snello, a dispetto del peso. Non ci sono troppe lucine colorate a impreziosirlo e i pochi led disponibili possono essere spenti in ogni istante. La tastiera è enorme e spaziosa, con tanto di tastierino numerico completo, anche se non l'abbiamo apprezzata in maniera particolare quando l'abbiamo usata per scrivere dei testi, mentre per giocare si è rivelata sufficiente. Deludente anche il touchpad, caratterizzato, tra l'altro, da tasti troppo duri e scomodi da usare nella maggior parte delle situazioni. Questi difetti, però, si dimenticano facilmente non appena si mettono gli occhi sul display: un enorme modello da 17,3 pollici dalla risoluzione di 1920x1080, perfetto per sfruttare a pieno il lettore Blu-ray che accompagna questo PC. È stata dedicata parecchia cura anche alla sezione audio, basata su un chip pienamente compatibile con le librerie di Creative EAX 4.0 (che, a dirla tutta, sono sempre meno usate dai giochi).

Il cuore del G73HJ è una CPU Core i7 (si può scegliere fra 820QM, 720QM e 620M) accompagnata da ben 8 GB di RAM, mentre la scheda video è una veloce Mobility Radeon HD 5870 con 1 GB di memoria GDDR5 dedicata. A dispetto del nome, identico a quello della controparte per desktop, la 5870 dedicata ai notebook è meno potente: sono infatti stati dimezzati gli stream processor (ora solo 800) e l'ampiezza del bus, limitato a 128 bit, mentre la frequenza della GPU passa da 850 a 700 MHz. Rimane, in ogni caso, il chip grafico per notebook più veloce sul mercato: non potrete giocare fluidamente *Metro 2033* in DirectX 11 in Full HD, ma in DirectX 9, o abbassando la risoluzione, si comporta benissimo.

> "Il display è un enorme modello da 17,3 pollici"

Passiamo, infine, alla sezione hard disk, basata su due unità tradizionali da 500 GB. Chi vuole ridurre il peso del computer e, allo stesso tempo, aumentarne di qualche minuto l'autonomia, potrà puntare su modelli a stato solido: una soluzione che contribuirà ad alleggerire in maniera sensibile il vostro portafogli, ma la velocità di caricamento del sistema operativo e dei giochi sarà fulminea.
Il G73JH costa tanto, siamo oltre la soglia dei 1.500 euro, ma è ben costruito, e al suo interno si trova quanto di meglio offra la tecnologia attuale. Anche lo schermo è di ottima qualità, perfetto per lavorare, ma anche per giocare e guardare film in alta definizione. Se, per esigenze di spazio, non sapete dove infilare un voluminoso tower, è una soluzione decisamente interessante. Lo è meno se intendete portare il notebook con voi: il peso e la scarsa autonomia tipici di computer tanto potenti rendono il G73JH utilizzabile solo vicino a una presa di corrente, possibilmente appoggiato a un solido tavolino e non sulle ginocchia.

Il G73JH è uno dei migliori portatili da giocatore che ci siano passati per le mani e il prezzo, pur elevato, non è stratosferico. Bello da vedere e da usare, molto meno da trasportare.

8½

campione di casa Fortron è di 230 euro.

PONTE DI COMANDO

L'ultimo esponente della famiglia Harmony di Logitech punta tutto sulla semplicità. Il 300i, al contrario di molti altri telecomandi universali in commercio, non richiede l'apprendimento di complesse procedure per sincronizzarsi con i lettori DVD, le TV e gli Home Theater PC di casa, delegando la sua programmazione a dei profili disponibili online. Visitando il sito **www.myharmony.com** è possibile scegliere tra un database costantemente aggiornato di oltre 250.000 dispositivi, suddivisi su 5.000 diversi marchi e memorizzabili dal telecomando tramite USB. Il 300i può immagazzinare i profili di 4 apparecchi contemporaneamente e offrirli all'utente tramite altrettanti tasti. L'assenza di batterie ricaricabili e display LCD ha permesso a Logitech di contenere il prezzo del nuovo arrivato, che può essere acquistato con 30 euro.

GUERRA PLUG-IN

L'arrivo dell'iPad di Apple ha aperto un nuovo scontro sul Web, quello tra Flash e la casa di Cupertino. Secondo Steve Jobs, il plug-in più famoso del mondo è pieno di falle riguardanti la sicurezza e impegna eccessivamente le CPU, andando a detrimento delle batterie presenti nei dispositivi portatili dotati di browser. Di conseguenza, l'iPad non supporterà mai lo standard di Adobe, puntando tutto sull'HTML5, i cui componenti video sono apprezzabili già oggi visitando l'indirizzo **www.youtube.com/html5**. In risposta alle ostilità, gli sviluppatori di Flash hanno stretto un accordo con Google, integrando il plug-in all'interno del browser Chrome (che non dovrà più scaricare e aggiornare separatamente il componente) e accelerando la diffusione della versione 10.1, in grado di sfruttare le GPU durante la riproduzione dei filmati HD. Le sorti dello scontro saranno probabilmente determinate dalle decisioni future degli sviluppatori di Symbian, MeeGo e Android.

NVIDIA GEFORCE 470

- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.nvidia.com
- **Prezzo:** circa € 349

La GeForce 470 è voluminosa, ma non enorme, e dovreste riuscire a inserirla nella maggior parte dei case. L'importante è avere un alimentatore adeguato.

QUESTA volta, NVIDIA ha deciso di prendersela con molta calma. Così, la sua prima soluzione DirectX 11 è arrivata con ben sei mesi di ritardo rispetto allo storico concorrente ATI.

Fermi, questo il nome dell'architettura, è stato attualmente presentato in due esemplari: la GeForce 480, la più potente, e la GeForce 470, quella in prova e leggermente meno spinta, che si scontrano rispettivamente con le Radeon 5870 e 5850.

A differenza dei precedenti chip di NVIDIA, quello che equipaggia la GeForce 470 è basato sul processo produttivo a 40 nanometri, scelta che ha permesso d'innalzare abbastanza facilmente le frequenze di lavoro (il core della 470 viaggia a 607 MHz) e, contemporaneamente, quasi di raddoppiare gli stream processor, che ora sono ben 448. La memoria, 1.280 MB di tipo GDDR5, lavora a 3.348 MHz, ed è interfacciata al core tramite un bus ampio 320 bit.

Le maggiori modifiche, come prevedibile, riguardano il supporto alle DirectX 11, in particolare al tessellator, che viene gestito dal cosiddetto PolyMorph Engine. Quest'ultimo appare decisamente più efficiente del tessellator implementato da ATI, almeno a giudicare dai risultati ottenuti con i pochi benchmark DX 11 attualmente disponibili: sia *Metro 2033*, sia il test Unigin Heaven garantiscono frame rate sensibilmente superiori sulle nuove GPU di NVIDIA. Passando a titoli in DirectX 9 e 10, il vantaggio rimane nelle mani di Fermi, ma solamente di pochi punti percentuali. Durante una partita, insomma, non noterete evidenti differenze, a meno di attivare l'accelerazione PhysX, disponibile solamente sulle GeForce.

> "Fermi non ci ha convinto a pieno"

Al prezzo di 349 euro, la GeForce 470 potrebbe sembrare una proposta interessante, considerando che si avvicina molto alle prestazioni di una Radeon 5850 e, in più, garantisce il supporto a 3D Vision e a PhysX. Bisogna però considerare alcuni aspetti che non ci hanno esaltato. Prima di tutto i consumi: non siamo degli estremisti dal punto di vista ecologico, ma in questo caso siamo ai livelli di schede video a doppia GPU, come la GeForce 295. L'impatto sulla bolletta non frenerà i potenziali acquirenti, che però saranno probabilmente infastiditi dall'eccessivo rumore generato dal sistema di raffreddamento.

Fermi, insomma, non ci ha convinto a pieno. È un'architettura veloce e non deluderà i giocatori che l'acquisteranno, ma dopo sei mesi di ritardo ci saremmo aspettati una scheda video decisamente più rapida della proposta di ATI, invece di una capace di batterla solo marginalmente. È vero che quando si attivano le DirectX 11 il distacco in termini di prestazioni con la diretta concorrente aumenta, ma sono pochi i giochi che le supportano, e le differenze in termini qualitativi sono decisamente risicate.

L'impressione è che NVIDIA abbia preferito puntare più sulle sue armi tipiche (PhysX e 3D Vision), che sul distacco prestazionale, e sotto un certo profilo è difficile darle torto: le attuali GPU sono decisamente veloci, e non si sente la necessità di ulteriore potenza di calcolo per migliorare il frame rate, mentre torna utile per aggiungere gli effetti PhysX, che se gestiti dalla CPU rallentano la velocità di esecuzione dei giochi.

È abbastanza veloce e supporta le DirectX 11, oltre che PhysX e 3D Vision. Non è, però, molto più rapida della proposta di ATI, pur costando leggermente di più. I consumi energetici sono davvero elevati, in rapporto alle prestazioni.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

UOMO A TERRA

I ricercatori dell'università della Pennsylvania, probabilmente annoiati dall'assenza di Force Feedback negli sparatutto PC, hanno realizzato un corpetto in grado di riprodurre l'impatto dei proiettili. Una volta interfacciato con l'FPS di turno, il Tactile Gaming Vest usa degli attuatori solenoidi per riprodurre l'energia cinetica dei proiettili su spalle, schiena e busto, producendo un'energia regolabile da 1 a 10 joule, ovvero un contraccolpo superiore a quello ottenibile dai proiettili del SoftAir. I ricercatori hanno anche cercato di riprodurre la sensazione del sangue che scorre dalla ferita, ottenendo però risultati meno apprezzabili. Il prototipo verrà perfezionato nei prossimi mesi e proposto alle aziende che producono periferiche da gioco, ma potrebbe avere maggior successo in ambito militare, durante le simulazioni di combattimento.

RADEON VERDI

L'asiatica TUL ha ampliato la propria gamma di schede video PowerColor Go Green con due Radeon 5670 e 5570. Rispetto ai modelli di riferimento, le due nuove arrivate utilizzano una circuiteria di alimentazione energeticamente meno onerosa, vantando rispettivamente delle frequenze di 775 e 675 MHz e utilizzando dei dissipatori completamente passivi, ideali per gli Home Theater PC con velleità ludiche, sempre che le voluminose lamelle di rame riescano a entrare nei case più angusti. Le prestazioni risultano inferiori a quelle dei Radeon 5770, soprattutto a causa di un dimezzamento degli shader, ma comunque adeguate all'esecuzione saltuaria dei giochi di classe DX 10 e DX 11. Chi è meno propenso a barattare le prestazioni in cambio del silenzio, invece, può puntare sulla 5670 PCS+, che sfrutta un leggero overclock di fabbrica per spingere la GPU a 785 MHz e le memorie GDDR5 a 4 GHz.

Taking it to the Max

ENTRA NEL MONDO ROG, ENTRA IN UN MONDO ESCLUSIVO!

ROG - Republic Of Gamers - è l'acronimo che identifica i prodotti ASUS dedicati a chi fa del gioco su PC uno stile di vita. Contraddistinti dagli elevati standard di qualità ASUS, dalle caratteristiche più innovative e dalle prestazioni eccelse, questi prodotti sono in grado di offrire la massima esperienza di gioco. I prodotti ROG, anche grazie al loro design estremo, rappresentano la corazza di un vero guerriero del gaming!

QUELLO CHE UN GIORNO ERA IMPENSABILE OGGI È POSSIBILE.

Prestazioni eccellenti, caratteristiche innovative e design aggressivo contraddistinguono i prodotti ASUS ROG: soluzioni Desktop e Mobile pensate per chi cerca le migliori performance nell'ambito Gaming. Nulla è lasciato al caso: anche gli accessori e le funzionalità sono stati studiati proprio per chi fa del gioco una scelta di vita. Mentre le schede madri della serie ROG hanno tante caratteristiche esclusive, come l'overclocking facile e veloce (ASUS TurboV).

EAH5970/G/2DIS/2GDS

Nuovo punto di riferimento per tutti i gamer e gli appassionati di overclocking, la nuova ASUS EAH5970/G/2DIS/2GD5 è una potente scheda video animata da due GPU ATI RV870 e da 2GB di veloce memoria GDDR5 (1GB per GPU). Dotata della tecnologia Voltage Tweak, che agisce in sinergia con la funzionalità proprietaria per l'overclocking ASUS SmartDoctor, è possibile agire in modo semplice e veloce sul voltaggio della GPU. In questo modo è possibile incrementare le frequenze del core e della memoria rispettivamente da 725 MHz a 950 MHz e da 4000 MHz a 5012 MHz, per ottenere incredibili risultati, per un incremento prestazionale del 31%, se comparato alle comuni "reference board".

MAXIMUS III EXTREME - FEATURES

Connettività Bluetooth integrata per il monitoraggio hardware in tempo reale

Altissima qualità costruttiva e granitica stabilità operativa

SERIE ROG EXTREME
Drive your system to the limit
REPUBLIC OF GAMERS
MAXIMUS III EXTREME
La nuova Maximus III Extreme di ASUS spinge i processori Intel® Lynnfield ai massimi livelli prestazionali, grazie alla sua eccelsa qualità costruttiva ed alle sue caratteristiche uniche; il sistema di alimentazione VRM digitale (Extreme Engine Digi+) permette di raggiungere frequenze operative fuori specifica in tutta stabilità, la tecnologia ASUS ROG Connect consente di conettersi direttamente alla Maximus III Extreme attraverso l'interfaccia USB o Bluetooth e monitorare l'hardware in tempo reale. Il gaming in multiplayer è ottimizzato grazie alla funzionalità ROG Connect che diminuisce i tempi di latenza delle connessioni di rete migliorando il ping, mentre la funzionalità "Mem OK" provvede attraverso l'utilizzo di un solo tasto ad avviare la scheda in modalità di emergenza in caso si abbiano problemi d'incompatibilità con le memorie.
ROG Connect
Game first
Mem perfect
CPU Level Up
iROG
MemOK!
ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

THE SECRET OF MONKEY ISLAND EDIZIONE SPECIALE

- **Produttore:** LucasArts
- **Prezzo:** € 5,99
- **Versione provata:** iPhone 3G
- **Internet:** www.monkeyislandspecialedition.com

HA senso rigiocare, a vent'anni di distanza, un'avventura punta e clicca su cui è già stato detto tutto, di cui si conosce la soluzione per ogni singolo enigma? Ha senso riproporre, nell'era dell'HD, la versione sostanzialmente identica di un titolo realizzato con grafica a 16 colori?

Sorprendentemente, la risposta a queste domande è "sì". Intendiamoci: chi, nel secolo scorso, ha speso settimane intere per venire a capo dei puzzle demenziali di *Monkey Island*, non può non rimanere sconcertato nell'accorgersi che il gioco, in realtà, si poteva finire tranquillamente in poche ore. Ciononostante, *The Secret of Monkey Island Edizione Speciale* è una parodistica avventura nel mondo dei pirati davvero straordinaria, in grado di riportare i nostalgici del retrogaming ai fasti di un'epoca ormai tramontata, offrendo nel contempo ai giocatori più giovani un ideale viaggio nel passato, alla scoperta di come ci divertiva negli Anni '90.

Il gioco, infatti, ha mantenuto inalterata la propria struttura, la trama e tutti gli enigmi originali. Anche la particolare interfaccia di controllo, denominata SCUMM è stata preservata. Le uniche "deviazioni" rispetto all'edizione del 1990 riguardano il sistema di controllo del puntatore (l'assenza di un mouse rende difficile il controllo delle azioni del protagonista e degli oggetti nei vari ambienti), una nuova veste (facoltativa: volendo, è possibile utilizzare il motore grafico originale) che, pur mantenendosi fedele allo stile dell'epoca, presenta un maggior livello di dettaglio e di definizione, nonché l'insolito sistema di aiuto: se ci si trova impantanati e non si riesce più ad andare avanti, è sufficiente scuotere energicamente l'iPhone per ottenere un suggerimento. Più si scuote il telefono, maggiore sarà l'aiuto offerto per l'avanzamento nell'avventura.

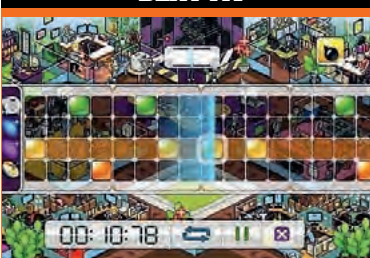
The Secret of Monkey Island Edizione Speciale è straordinario e consigliato a tutti. Se, però, non ne siete convinti, scaricate senza impegno la versione "Lite" del gioco (completamente gratuita) e cambierete idea. Parola di pirata!

L'Edizione Speciale di *The Secret of Monkey Island* è un remake che rasenta la perfezione: benvenuti nel paradiso del retrogaming e dei pirati!

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

BEAT IT!

Il panorama dei titoli musicali, su console domestiche o portatili, pur differenziandosi nel sistema di gioco o nell'interfaccia di controllo, condivide pressappoco il medesimo cliché: l'unico obiettivo resta quello di premere, tempestivamente, il tasto giusto al momento giusto, in concomitanza con l'esecuzione di una nota o di un'armonica. Per questo, è stato interessante scoprire come Glu sia riuscita nell'intento, nient'affatto scontato, di reinventarsi un genere ormai consolidato. *Beat it!* è un titolo strano, semplice eppure geniale: l'obiettivo, in sostanza, è quello di riuscire a riconoscere le diverse note, eseguite dai diversi strumenti, all'interno di un breve brano musicale della durata di qualche secondo. In pratica, è un po' come se richiedesse di scrivere lo spartito di un brano dopo averlo ascoltato. L'interfaccia è molto intuitiva: sullo schermo è presente una semplice griglia di quadrati. Ogni riga rappresenta la partitura di uno strumento. Sono presenti, al massimo, quattro strumenti contemporaneamente: normalmente sono strumenti a percussione, come batteria, piatti, oppure un basso. Al giocatore è richiesto semplicemente di posizionare la nota nella sua giusta posizione nella partitura, dopo aver ascoltato il brano. Non si tratta di un banale esercizio di riflessi: il pezzo musicale può essere ascoltato per un numero illimitato di volte, anche se un sistema di bonus premia i giocatori che riescono ad azzeccare più rapidamente la sequenza corretta.

- Produttore: **Glu**
- Prezzo: **€ 2,39**
- Versione provata: **iPhone 3G**
- Internet: **www.glu.com/game/beat-it**

Un gioco molto originale, ma lasciate perdere se non avete l'orecchio musicale. **8**

Provato

FERRARI GT2: REVOLUTION

Il mondo java sta tramontando, inutile negarlo. Con l'avvento di iPhone e delle nuove piattaforme di Nokia e Samsung, gli sviluppatori stanno spostando la propria attenzione verso nuovi, più profittevoli modelli di business. Ciononostante, come spesso accade, in questa fase nascono i titoli che, almeno dal punto di vista tecnico, incarnano lo stato dell'arte di una particolare piattaforma. *Ferrari GT2: Revolution* è uno di questi. Il gioco rappresenta l'ultimo capitolo di una saga dal gusto spiccatamente arcade, iniziata nel 2008 con *Ferrari GT: Evolution*, in cui il marchio Ferrari è del tutto pretestuoso, ma dona una patina luccicante in più. Il nuovo episodio, probabilmente l'ultimo a essere realizzato in java, offre cinque diverse modalità di gara (gara standard, a tempo, a eliminazione e altre due modalità bonus), su una serie di circuiti ambientati a Montecarlo, Londra, Cape Town o Parigi (la disponibilità delle varie ambientazioni varia da cellulare a cellulare). Interessante il "parco macchine" del gioco, che comprende diversi modelli di vetture del Cavallino Rampante dal 1950 a oggi. *Ferrari GT2: Revolution* non presenta nulla di particolarmente innovativo, ma a livello di giocabilità ci sembra quanto di meglio il mondo java abbia prodotto sinora, in questo settore.

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 4,99**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Internet: **www.gameloft.it**

Nulla di particolarmente innovativo, ma la qualità tecnica di *Ferrari GT2: Revolution* è ineccepibile. **7½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

ORGOGLIO E PREGIUDIZIO E ZOMBIE!

È stato uno dei casi letterari del 2009: il romanzo del produttore cinematografico americano Seth Grahame-Smith, "Orgoglio e Pregiudizio e Zombie" (pubblicato, in Italia, da Editrice Nord), rappresenta una sorta di macabra rivisitazione di "Orgoglio e Pregiudizio" di Jane Austen, datato 1813. L'autore, in un'intelligente quanto astuta operazione di riciclaggio dell'opera della Austen, salva tre quarti del testo originale, inserendo nello spazio restante una trama horror. L'eroina del romanzo, Elizabeth Bennet, tra una turba sentimentale e l'altra, si trova quindi a vagare nella campagna inglese, decapitando zombi con la sua katana. Il romanzo è deliziosamente dissacrante e ve ne consigliamo la lettura (oltretutto, secondo le intenzioni dell'autore, "Orgoglio e Pregiudizio e Zombie" dovrebbe rappresentare solo il primo esempio di una lunga serie di rivisitazioni di grandi classici, che includerebbe opere quali "Guerra e Pace", "Delitto e Castigo" e altri), ma la cosa ancora più interessante è che dal libro è stato tratto un gioco per iPhone a cura del produttore americano Freeverse. *Orgoglio e Pregiudizio e Zombie* si propone, secondo le dichiarazioni degli sviluppatori, "come un gioco di combattimento in 2D e mezzo, pieno di zombi e romanticismo, e con qualche scena piccante d'intermezzo". *Orgoglio e Pregiudizio e Zombie* arriva sull'AppStore a maggio. Forse, con un po' di fortuna, in un futuro non lontano potremo vendicarci, su iPhone, dei tanto odiati classici che hanno martoriato la nostra adolescenza studentesca: chissà che, in "quel ramo del lago di Como", qualcuno non trovi, presto o tardi, una piovra gigante aliena.

Il Sistema GIUSTO

Mentre ATI conferma le sue campionesse DirectX 11, nel Sistema base riappare un Athlon quad core. La vera novità del mese è, però, l'SSD di Intel presente nel Sistema ideale, inserito per rendere i lunghi tempi di boot un ricordo del passato.

ASSENZA IMPORTANTE

Le abbiamo attese e sospirate per oltre sei mesi, ma nonostante il loro debutto in società, le GeForce della serie 400, risposta di NVIDIA ai Radeon di classe DirectX 11, non sono presenti in nessuno dei nostri sistemi. Il modello 480 e il più economico 470 sconfiggono di misura le rivali 5870 e 5850 nei benchmark, ma costano sensibilmente di più, consumano molti watt e sono decisamente rumorose quando vengono spinte alla massima velocità. Nella versioni attuali, le ultime nate di casa NVIDIA fanno insomma pagare a caro prezzo i pochi fotogrammi che le distaccano dalle proposte ATI, tanto da spingerci a pensare che l'architettura Fermi sarà in grado di mostrare le sue vere qualità solo con l'arrivo della produzione a 28 nm. Certo, nulla vieta a NVIDIA di introdurre qualche modello più economico e interessante o, in alternativa, di abbassare sensibilmente il prezzo delle 470. Novità a riguardo potrebbero giungere già nel mese di giugno, quindi è bene che ATI non gongoli troppo a lungo.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 240**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

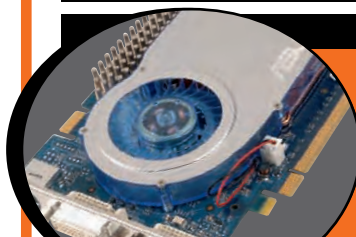
■ **SISTEMA BASE: Athlon X4 630 € 90**
Socket AM3, 2,8 GHz – quad core – 2 MB cache L2 – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico vanta il medesimo numero di unità elaborative, ma non la medesima efficienza a parità di clock, riuscendo comunque a eseguire senza incertezze i motori di ultima generazione. Tutti i modelli scelti consumano meno di 100 watt e offrono discreti margini di overclock.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 550**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

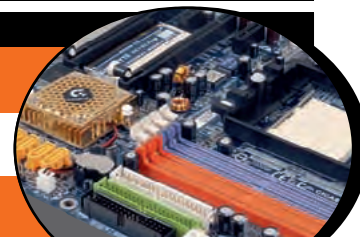
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-770T-USB3 € 80**
AMD 770 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 4 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 13 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta, invece, il chipset AMD 770, per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un solo slot PCI-E 16x. Le due schede meno costose adottano l'inedito USB 3.0.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

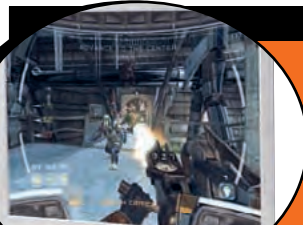
■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 70
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ SISTEMA MEDIO: Acer S243HL € 260
24 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – 2 HDMI – 2 ms – LED

■ SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri modelli da 25 pollici in commercio grazie a una totale assenza di input lag, mente l'Acer della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli presenti in tutti i modelli assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 80
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di una utile memoria cache da 64 MB. Il Seagate più economico è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.670	€ 1.340	€ 765
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

COLPO MANCINO

Un tempo ignorati dai produttori di mouse, i giocatori mancini possono oggi usufruire di alcune periferiche modellate sulle proprie esigenze. Ecco tre esempi di democrazia ergonomica:

Cyber Snipa Orbita
€ 70

Scivola come un normale mouse, ma può anche ruotare su se stesso, offrendo un'asse addizionale. Apprezzabile per sparare e guidare negli episodi di *GTA*.
http://eu-webstore.cybersnipa.com

Razer DeathAdder Left Hand Edition
€ 45

Un singolo millisecondo di reattività, 3.500 dpi e 5 pulsanti programmabili. Tutta la tradizione Razer in una forma ergonomicamente sinistra.
www.razerzone.com

Roccat Kova
€ 40

Tra i mouse dalla forma simmetrica è quello più apprezzato dai mancini, soprattutto per l'ottimo posizionamento dei tasti laterali.
www.roccat.org

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

schermo BLU

ARIA E ACQUA

Perché introdurre delle GPU da 3 miliardi di transistor, per poi raffreddarle con delle ventole che ricordano i migliori aspirapolvere in commercio? Il sottoscritto, come molti altri appassionati, lamenta la mancata disponibilità di GeForce GTX 480 raffreddate a liquido, aspettando che i produttori di dissipatori facciano la propria mossa. Qualcuno, però, dovrebbe suggerire ad ATI e NVIDIA che i sistemi di raffreddamento ad acqua non sono più una rarità da "smanettoni", ma una realtà per molti videogiocatori.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SALVATAGGIO IN CRISI

Ho comprato *Crysis* tramite Steam e, come mia consuetudine, ho speso i minuti successivi al primo avvio nella modifica delle opzioni audio e video. Quando tento di salvare le impostazioni da me scelte, però, il gioco va sempre in crash. Possiedo un Core 2 Q9550 con GeForce GTX 275, 4 GB di RAM e Windows 7.

Mathias

Recentemente, sono sorte due incompatibilità tra il bel gioco di Crytek e i più recenti sistemi operativi e antivirus. La più diffusa è prodotta dal sistema di protezione di Windows 7, che non permette al motore di gioco di creare i file di salvataggio o modificare le impostazioni scelte dall'utente nella cartella documenti. Disattivare lo UAC o avviare il gioco in modalità compatibile con Vista non sortisce alcun risultato, contrariamente a quanto riportato in molti forum. La soluzione migliore consiste nel modificare i permessi della cartella *Crysis* presente in **Documenti > My Games**, selezionando l'opzione **Proprietà** con il tasto destro e la scheda **Protezione** in seguito. Nella finestra **Autorizzazioni** bisogna spuntare tutte le voci della colonna **Consenti**, in modo che il sistema possa modificare il contenuto della cartella durante l'esecuzione del gioco. Alcuni utenti sostengono che la procedura in questione funziona solo una volta e, al riavvio successivo, il problema delle impostazioni grafiche torna a ripresentarsi. Nel caso, una soluzione più drastica consiste nello spostare tutta la cartella documenti in una partizione FAT32, non soggetta ai controlli di sicurezza di Windows 7. Per farlo, è necessario entrare nelle proprietà della cartella e, sfruttando il pulsante **Sposta** presente nella scheda **Percorso**, puntare su una chiavetta USB esterna o su una piccola partizione dell'hard disk dedicata allo scopo. L'altra incompatibilità riguarda la presenza del software Antivirus AVG 9, che va istruito in modo da creare un'eccezione in fase di scansione della cartella *Crysis* presente in **My Games**, e di quella principale di installazione del gioco. A tale scopo, è sufficiente sfruttare la finestra **Gestisci eccezioni** presente nel **Resident Shield**.

Sono passati anni, ma *Crysis* continua a far parlare di sé, nel bene e nel male.

RETTILE INGOMBRANTE

Possiedo un Dell con Core i7 720QM e Radeon 4670, che se la cava egregiamente nell'esecuzione dei giochi. Vorrei, però, dare un po' più di sprint alla mia macchina in fase di avvio: sono stanco di aspettare quasi due minuti per vedere comparire il desktop. Un SSD sarebbe la soluzione ideale, ma i prezzi e la capienza dei modelli disponibili non sono compatibili con le installazioni dei giochi. Ho scoperto, però, una cosa interessante: i VelociRaptor di Western Digital, grandi fino a 300 GB, sono in effetti dei dischi da 2,5 pollici. Posso installarne uno nel mio sistema?

Bart

La serie VelociRaptor, operante a 10.000 RPM e recentemente aggiornata con dei modelli da 450 e 600 GB completi d'interfaccia SATA 2, rappresenta la perfetta via di mezzo tra i normali dischi SATA a 7.200 RPM e i più veloci SSD. Nell'accedere a dati di piccole dimensioni, i dischi basati su memorie allo stato solido risultano imbattibili, ma l'efficienza dei "dinosauri" di Western Digital durante il caricamento di Windows o dei giochi e tale da colmare in gran parte il divario che separa gli SSD dalle unità munite di piatti magnetici. In effetti, a partire dai modelli WD3000 e WD1500, le unità in questione hanno una larghezza pari a 2,5 pollici, pur essendo installabili negli slot da 3,5 grazie a un case esterno chiamato IcePack, pensato per offrire il giusto raffreddamento a un motore che passa da zero a 10.000 RPM in pochi secondi. I 15 mm di spessore di queste unità (disponibili anche senza IcePack nei modelli WD3000BLFS e WD1500BLFS) risultano, però, incompatibili con gran parte dei notebook, che possono alloggiare solo hard disk spessi 9,5 mm. Inoltre, i VelociRaptor richiedono una linea d'alimentazione SATA da 12 volt, spesso non contemplata nei notebook, che ovviamente dedicano alla CPU e alla GPU le migliori energie della batteria.

Efficienza sottovalutata

Il generalizzato aumento di potenza degli alimentatori (PSU) e l'arrivo di componenti sempre meno assetati di corrente hanno reso i problemi di alimentazione dei PC sempre più rari. Chi acquista un paio di GeForce GTX 480 sa che non può esimersi dal comperare una PSU superiore agli 800 watt, mentre gli utenti meno pretenziosi possono tranquillamente spendere cifre inferiori in modelli da 600-650 watt, più che sufficienti a scongiurare qualsiasi problema di scarsa alimentazione. In pochi, però, prendono in considerazione l'efficienza delle unità, che nei modelli più economici è spesso prossima al 65%. Ciò significa che quasi il 40% della corrente assorbita dalla PSU andrà dispersa in calore, invece di essere più utilmente indirizzata verso l'hardware. Per questo motivo, chi intende risparmiare sulla corrente elettrica nel lungo periodo (o, più semplicemente, ha a cuore l'impatto ambientale del suo compagno di giochi) dovrebbe prendere in considerazione i modelli muniti di marchio 80 Plus, che assicurano un'efficienza superiore all'80%. Il marchio in questione è disponibile in tre diverse varianti color bronzo (81% di efficienza nei momenti di maggior carico elettrico), argento (85%) e oro (88%), ed è ormai visibile su molti alimentatori di fascia medio-alta. Chi punta al massimo risparmio ne tenga conto, pensando al fatto che un alimentatore 80 plus consuma, a parità di hardware, da 130 a 200 watt in meno rispetto ai modelli privi di certificazione.

Per velocizzare l'avvio del tuo sistema senza investire in un SSD, ti propongo in alternativa l'acquisto di un Hitachi TravelStar 7K500, un 7.200 RPM dotato di 16 MB di buffer e una capienza di ben 500 GB, acquistabile a un prezzo leggermente superiore ai 100 euro e capace di vincere tutti i benchmark relativi agli hard disk per notebook.

ARCOBALENO OFFLINE

Quando tento di entrare in una partita online di *Rainbow Six Vegas 2*, mi scontro con un messaggio di errore di inizializzazione della rete.

Rohit

L'errore in questione è prodotto da un bug ben noto, ma mai risolto da Ubisoft. Nella maggior parte dei casi, è sufficiente raggiungere la sezione **Opzioni internazionali e della lingua** nel Pannello di controllo e, nella scheda **Opzioni di amministrazione**, scegliere l'inglese per la voce **Lingua corrente per i programmi non Unicode**. Fatto questo, è comunque utile verificare che il firewall software abbia creato un'eccezione per il gioco, raggiungendo la finestra di Windows Firewall o quella di un eventuale antivirus. Se utilizzi un router, ti consiglio inoltre di impostare la modalità DMZ, che consente al tuo PC di sfruttare tutte le porte TCP e UDP senza intralci di sorta. Se tale funzionalità è già sfruttata da un altro PC presente nella rete, dovrai configurare il router in modo che inoltri i dati inviati alla porta TCP 3074 e consenta l'ingresso di dati dalle porte UDP comprese tra 3074 e 3174. Ubisoft suggerisce anche l'apertura della porta UDP 10140, ma quest'ultima risulta necessaria solo a chi vuole sfruttare le funzionalità di chat vocale. È comunque bene sottolineare che il messaggio di errore in questione appare anche quando non ci sono server online disponibili, il che è accaduto molto spesso negli ultimi due mesi, a causa del ridotto numero di sistemi dedicati da Ubisoft a questo scopo.

L'ingresso armato nei casinò di Las Vegas passa attraverso una corretta configurazione dei router.

ERRORE 43

Possiedo un PC con due GeForce 8800 GT in modalità SLI. Da circa un mese, una delle due VGA non vuole saperne di funzionare, segnalandomi un punto esclamativo giallo abbinato al Codice 43. Ho provato di tutto, disattivandola, utilizzando driver meno recenti, riformattando l'intero PC. L'ho pulita a fondo e verificato il funzionamento della ventola, senza ottenere risultati.

Jack

L'errore in questione indica, genericamente, lo spegnimento della periferica da parte del sistema operativo ed è diventato repentinamente famoso nel 2009 a causa di un bug dei ForceWare 182.50, in grado di sollecitare i moduli GDDR3, con conseguente danneggiamento di alcune GeForce 8800. Se questo fosse il tuo caso, dovresti però poter osservare sullo schermo dei punti colorati in fase di avvio del PC, ancor prima che venga caricato Windows. Se la scheda malfunzionante non è quella collegata direttamente al display, ti consiglio di spostarla sullo slot PCI-E primario, provando a utilizzarla singolarmente. Se non compaiono artefatti visivi sullo schermo, potrebbe più semplicemente trattarsi di un raro problema di condivisione degli IRQ. Modificare quello assegnato da XP,

Solo per esperti Un i5 overclockabile

L'accoppiata Core i5 750 e motherboard P55 sta godendo di una notevole diffusione tra i giocatori, grazie alle eccellenti prestazioni offerte dalla relativamente economica CPU Intel, che si presta anche a degli interessanti esperimenti di overclock. Chi non ha mai provato a spingere la frequenza della CPU al di sopra dei valori di targa, però, potrebbe trovarsi disorientato tra le tante voci presenti nei BIOS, anche perché MSI, Asus, GigaByte e gli altri produttori non si affidano a una nomenclatura e una disposizione standard. Genericamente, la voce base clock (BClck), abbinata al valore di 133 MHz, rispecchia quello che era il vecchio Front Side Bus sulle CPU Pentium e Core 2, andando a influenzare la velocità dei core, del controller di memoria integrato nel processore e del bus QPI. Portare questo valore al di sopra dei 140 MHz rappresenta il sistema più semplice per elevare la velocità del processore, ma l'interazione con altre funzionalità del BIOS rende necessari alcuni accorgimenti: la voce Intel TurboBoost, che assicura l'overclock automatico di un singolo Core, andrebbe sempre disattivata in caso di innalzamento del base clock, onde evitare che i nuclei operativi raggiungano autonomamente temperature insostenibili. La voce DRAM Frequency offre tre valori di moltiplicazione del base clock (6x, 8x e 10x) che si abbinano più o meno bene alle DDR3 presenti nel sistema, di conseguenza va abbassata in assenza di moduli da 1600 o 2000 MHz. Allo stesso modo, va diminuito il valore di moltiplicazione della voce QPI Frequency, in modo da far rimanere questo bus di comunicazione nei pressi dei 4,8 GHz, mentre la voce Load Line Calibration va sempre attivata, così da compensare i minuscoli cali di tensione prodotti dal variare del carico computazionale della CPU. A influenzare maggiormente la stabilità di un Core i5 overclockato è, però, la voce CPU Voltage, che andrebbe elevata di 300-500mV se si intende superare di poco i 3 GHz e può essere impostata a 1.38V solo se si ha come obiettivo il raggiungimento di frequenze superiori ai 3,4 GHz. Allo stesso modo, può essere utile impostare il valore VTT voltage (chiamato IMC da Asus) a 1.35V, in modo da donare anche al Northbridge una discreta alimentazione extra. Il nostro consiglio è quello di salire di pochi MHz alla volta, senza variare la tensione di alimentazione, anche perché un Core i5 spinto in prossimità dei 3 GHz riesce a spremere al meglio la più veloce VGA in commercio, rendendo il superamento di tale soglia un esercizio utile solo a chi voglia ottenere valori molto alti nel benchmark sintetici.

I Core i5, anche in presenza di un comune dissipatore Intel, offrono ai neofiti ampie possibilità di overclock.

La lunghezza degli alimentatori non è obbligatoria, nello standard ATX12V 2.3 attuale.

Vista e 7 in **Gestione periferiche** e **Gestione Dispositivi** (entrando nella scheda **Proprietà > Risorse** della VGA) non è solitamente possibile, a meno che il BIOS non sia stato opportunamente istruito. Più che spingerti a scegliere manualmente un diverso indirizzo, ti consiglio più semplicemente di modificare il valore **Plug and Play OS** presente nel BIOS: impostandolo su **Yes**, Windows prenderà il controllo degli IRQ sin dalle prime fasi di avvio, arrivando a utilizzare lo stesso indirizzo per 16 diversi dispositivi. Scegliendo il valore **No**, gli IRQ rimarranno in gestione al BIOS fino alla comparsa del desktop, che sancirà il completo controllo del sistema operativo. All'interno dello stesso menu **PCI PnP**, inoltre, è presente la voce **Allocate IRQ to PCI VGA**, che andrebbe sempre attivata. Se i problemi persistono, ti trovi con una 8800 danneggiata che andrebbe semplicemente sostituita.

CASE MODDING

Sto assemblando un piccolo PC composto da motherboard AMD 770 GigaByte, Athlon X4 620 e 4 GB di RAM. Dal mio "vecchio" sistema, intendo recuperare solo la GeForce GTX 260 e un alimentatore da 620 watt (CoolerMaster M620 Real Power) che, secondo i calcolatori online dedicati alla componentistica, dovrebbe rivelarsi sufficientemente potente. Ho, però, un problema con quest'ultimo, che non sembra voler entrare nel case da me scelto, un Lian-Li V351R. Gli alimentatori non dovrebbero avere dimensioni standard?

Vittorio

Lo standard ATX, che determina le dimensioni degli alimentatori prodotti negli ultimi 15 anni, indica chiaramente lunghezza e altezza di questi componenti, rispettivamente pari a 150 e 86 mm. Tipicamente, i produttori sfruttano una profondità pari a 140 mm, ma questo valore non è obbligatorio e può variare considerevolmente, avvicinandosi anche ai 170 mm. Le unità modulari, dotate cioè di cavi non fissi ma collegabili a discrezione dell'utente, hanno poi dimensioni mediamente superiori a causa della conformazione dei connettori d'aggancio. Non c'è quindi da stupirsi che il CoolerMaster in tuo possesso non riesca a trovare posto nel case Lian-Li V351R, che con la sua forma tendenzialmente cubica può accogliere solo schede madri Micro-ATX e strizzare gli occhi alle configurazioni Home Theater PC. Appurato questo, davanti a te hai due differenti opzioni: la più semplice consiste nell'acquistare un alimentatore nuovo, come il CoolerMaster GX 550, che con le sue ridotte dimensioni e la sua efficienza dell'85% non produrrà problemi di installazione, dissiperà poca corrente in calore e potrebbe essere facilmente barattato con il modello in tuo possesso senza spese aggiuntive. La seconda, più impegnativa e interessante, consiste nel modificare la gabbia che sorregge le unita ottiche con il Dremel, in modo da trovare spazio per il CoolerMaster. La parte del case in questione è sufficientemente sottile da permettere l'operazione, che ti impedirà però di installare un secondo lettore DVDRW. Se non hai mai usato questo piccolo strumento, puoi provare con un più comune seghetto alternativo, che troverai altrettanto facilmente in tutti i negozi di bricolage.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

D Ho un notebook Asus A6JA Q085H da circa tre anni e mezzo. Recentemente, il suo hard disk ha deciso di lasciarmi. Dovrei sostituirlo, ma non so se il mio PC può alloggiare i normali SATA da 2,5 disponibili sul mercato.

Alex_driven

R Fatta eccezione per i notebook decisamente vecchi (incapaci di riconoscere i dischi di capienza superiore ai 160 GB, a causa di BIOS datati), l'unica accortezza che bisogna avere in fase di sostituzione dell'hard disk riguarda la scelta dell'interfaccia. Il tuo A6JA Q085H, come il resto della famiglia omonima prodotta da Asus, non può montare dischi SATA, ma solo PATA. Puoi scegliere liberamente tra i tanti modelli in commercio, dato che la motherboard del notebook è in grado di riconoscere senza incertezze anche gli esemplari da 320 e 400 GB.

D Possiedo una vecchia Radeon 9500, ormai inadatta all'esecuzione dei giochi. Vorrei sostituirla con una scheda più recente e veloce, spendendo meno di 200 euro. Possiedo un PC munito di Pentium4 630 a 3 GHz.

Daniel95

R Nella tua lettera non specifichi il modello di scheda madre, che puoi rapidamente scoprire utilizzando l'utility CPU-Z, disponibile all'indirizzo **www.cpuid.com**. Conoscere il chipset su cui è basata la scheda madre è essenziale in fase di upgrade, dato che permette di capire se la VGA è di tipo PCI-Express o AGP. Durante la fase di transizione tra le due piattaforme, i Pentium4 630 potevano trovare posto su motherboard radicalmente diverse, ma il Radeon 9550 in tuo possesso ci aiuta a chiarire le cose, essendo stato disponibile solo in formato AGP 8x. Viste le caratteristiche del sistema, non posso che consigliarti l'acquisto di una Radeon 4650 basata sullo stesso bus e in grado di eseguire decentemente i giochi attuali al livello di dettaglio medio-basso. Qualsiasi GPU più costosa verrebbe comunque limitata dalla relativa lentezza della CPU.

■ Per derapare in piazza Duomo, a Milano, a volte è necessario modificare qualche file .xml.

D Ho acquistato da poco *Race Driver GRID*, ma sul mio Athlon 5000+ con GeForce 9800 non riesco ad andare oltre la schermata di caricamento. L'installazione va a buon fine, così come la creazione di un nuovo profilo, ma non c'è modo di raggiungere la pista vera a propria.

Alberto

R Se hai già provveduto ad aggiornare il gioco con la patch 1.3, disponibile all'indirizzo **http://it.codemasters.com/downloads/details.php?id=39287**, puoi provare a sostituire il contenuto dei file **workerMap4Core.xml** e **workerMap8Core.xml**, presenti nella cartella **CodeMasters\Grid\system**, con una copia del testo presente nel file **workerMap2Core.xml**. In questo modo, il motore di gioco non potrà riconoscere erroneamente la CPU, anche se tale frangente solitamente si riflette nel mancato caricamento delle piste in presenza di processori Intel muniti di HyperThreading. In alternativa, puoi selezionare il link del gioco con il tasto destro del mouse e, nella finestra **Proprietà > Collegamento**, aggiungere il parametro **-novirtual** in coda alla casella **Destinazione**.

■ Il vecchio, ma ancora ottimo *UT 2004* può dare qualche grattacapo dopo l'installazione del bonus pack ECE.

D Non riesco più a installare i MOD per *UT 2004*, scontrandomi con l'errore **Unknown disposition history**.

l.Venice

R Solitamente, l'errore appare quando si tenta di installare un Mod per *UT 2003* in *UT 2004*, o viceversa. In altri casi, la sua comparsa è legata all'installazione dell'**Editor's Choice bonus pack**, che aggiunge alcuni personaggi e veicoli al vecchio, ma sempre apprezzabile gioco di Epic. La comunità online ha sviluppato una utility in grado di modificare il registro di sistema quel tanto da ripristinare l'installazione dei file Umod. La troverai all'indirizzo **http://sites.google.com/site/spazspot/**. Spesso, puoi comunque ottenere il medesimo risultato semplicemente reinstallando la patch 3369, azione che non inficerà il funzionamento di eventuali Mod già presenti nella cartella del gioco.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha sfidato tutti i record di *iRacing*, uscendo alla prima curva...
Gioco Preferito: *iRacing*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Ravvivare le lezioni del "professor" Falchi, estendenone i confini fino alle raffinate stanze del Forum di GMC.
Gioco Preferito: *MLB 2K10*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Dissotterrare portiere e altri cimeli di dubbia natura, alla maniera di GMC...
Gioco Preferito: *DOW II Chaos Rising*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Quello che non vedi

Che si muovano nell'ombra o vivano esistenze chiassose, gli eroi dei videogiochi hanno sempre un lato oscuro.

CHI pensava di aver soddisfatto la propria sete di eroi con Ezio Auditore di *Assassin's Creed II*, farà bene a ricredersi.

Torna in grande spolvero, infatti, l'inossidabile Sam Fisher. In *Splinter Cell: Conviction* sembrerà più brizzolato e un filo appesantito, ma basteranno pochi minuti per scoprire che il vecchio leone ruggisce ancora... nell'ombra. Sam si arrampica come un gatto, piomba inatteso sulle proprie vittime e mena come un fabbro dove fa più male. La sua vita è sempre complicata, ma finché c'è un mondo da salvare, lui è pronto a dispensare giustizia rifilando a doppiogiochisti e strateghi del terrore un bel calcio rotante nello stomaco (questo forse no, ma ci siamo capiti).

Non solo "il vecchio ch'è forte non s'aggrinza": gli sviluppatori hanno pensato bene di rinverdire la serie *Splinter Cell* inserendo in *Conviction* una buona dose di novità decisamente benvenute. L'interfaccia grafica è stata resa più intuitiva grazie a un sapiente uso dei colori, il flusso di gioco è più snello, con la chicca delle scritte che vengono "proiettate" sul mondo intorno al nostro eroe, e accanto alle dinamiche stealth trovano posto momenti più incisivi (e con questo termine ci riferiamo al numero di denti che finiscono sparsi sul pavimento dopo uno scambio di convenevoli tra Sam e un gruppo di avversari). Se a questo si aggiungono le missioni in modalità cooperativa, ci si trova in presenza di un altro bel giocone cui dedicarsi in questo periodo, tanto che il più grande rimpianto è che duri un po' poco.

Almeno una quarantina sono, invece, le ore da mettere in preventivo per le due espansioni di *Grand Theft Auto IV*, *The Lost and The Damned* e *The Ballad of Gay Tony*, che arrivano su PC in un unico invitante pacchetto. *GTA: Episodes from Liberty City* ha incantato il nostro Alberto "Pape" Falchi e questo, per chi ci segue da qualche tempo, dovrebbe rappresentare un sigillo di garanzia. Antieroi dalle vite dissolute, situazioni sempre oltre il confine della legalità e visionarie reinterpretazioni delle sfide sportive (roba da far rivoltare nella tomba de Coubertin, per essere chiari) sono gli ingredienti di un cocktail formidabile, in cui anche la violenza è talmente eccessiva, da stemperarsi in una grassa risata.

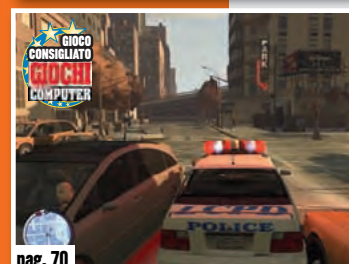
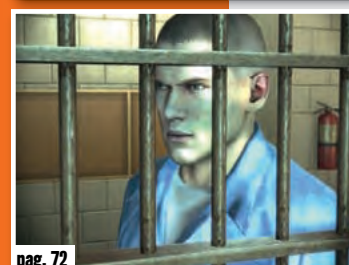
Sia in *Splinter Cell: Conviction*, sia in *GTA: Episodes from Liberty City* c'è, però, un'altra faccia della medaglia. Per il primo si tratta del sistema di protezione, lo stesso DRM che ci ha fatto penare in *Assassin's Creed II*, *Silent Hunter 5* e in *The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno* (provato in questo numero). *Episodes from Liberty City*, invece, soffre del medesimo problema del "papà" *GTA IV*: trovare un PC abbastanza potente e su cui il gioco giri a dovere è come azzeccare un terno al Lotto. Ma se riusciamo a convivere con la crisi internazionale, i semafori rossi e i pixel morti del monitor LCD appena acquistato, allora possiamo farci una ragione anche delle bizzarrie di Ubisoft e Rockstar Games.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Splinter Cell: Conviction ..64
The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno 68
GTA: Episodes from Liberty City....................70
Prison Break The Conspiracy 72
Dark Fall: Lost Souls 74
Runaway A Twist of Fate..............76
Dragon Age Origins Awakening........78
Sonic & Sega All-Stars Racing 79
Ghost Pirates of Vooju Island 80
The Whispered World....82
HISTORY Great Battles Medieval 83
UFO Extraterrestrials Gold Edition..................84
Adam's Venture: Alla ricerca del Giardino Perduto 86
Casebook Episodio 3 Serpente nell'Erba.........87

pag. 64

pag. 68

pag. 70

pag. 72

pag. 74

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Armored Princess*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Proseguire senza requie nell'opera di educazione degli avversari multiplayer d'Oltralpe. È una specie di missione!
Gioco Preferito: *Forza Motorsport 3*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Affrontare i traslochi vestito da Big Daddy, mentre risponde alle mail che gli chiedono la consegna degli articoli.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *UFO Extraterrestrials: Gold*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

Le scritte proiettate sul mondo di gioco sono un'ottima trovata.

GENERE: AZIONE STEALTH

SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher matura con classe, e *Splinter Cell* torna alla grande.

IN ITALIANO

***Splinter Cell: Conviction* è tradotto e doppiato in italiano, con qualche piccola svista che non riesce a intaccare la buona qualità del lavoro svolto. Il lessico impiegato dal gioco è abbastanza spinto, e bisogna dire che in alcuni punti l'eccesso di imprecazioni in italiano rasenta il comico.**

ATTENZIONE: DRM

***Splinter Cell: Conviction* adotta il nuovo sistema di protezione da copia di Ubisoft e richiede una connessione a Banda Larga attiva per tutta la durata della partita. In caso di disconnessione dai server (possibile anche in caso di problemi tecnici di Ubisoft), la partita verrà interrotta. Il gioco non può essere rivenduto, ma in compenso può essere utilizzato senza disco e installato su qualunque PC si voglia: per giocare, infatti, servirà connettersi con il proprio account Ubisoft, dal quale, tra l'altro, verranno scaricati i salvataggi.**

LA serie di *Splinter Cell*, insieme a quella di *Thief* e *Metal Gear Solid*, ha contribuito a lanciare i giochi stealth, in completa controtendenza con i selvaggi sparatutto che impazzavano all'epoca.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il successo fu tale che, nel giro di pochi mesi, decine di titoli imitavano lo stile di Sam Fisher, affermando una vera e propria moda. Poi, un po' come è successo per il free roaming stile *GTA* e per il bullet time di *Max Payne*, lo stealth si è inflazionato, stufando buona parte dei giocatori e avviandosi lentamente sulla via del tramonto. *Splinter Cell*, nel frattempo, continuava a uscire, episodio dopo episodio, seguendo la parabola del genere che rappresentava: dopo un esordio superlativo e un seguito convincente, Sam Fisher ha offerto titoli godibili, pur se lontani dalla freschezza di un tempo. Che fosse giunto il momento di andare in pensione?

Persino Ubisoft, per un attimo, ha accantonato *Splinter Cell*, comunicando alla stampa che *Conviction*, annunciato a inizio 2007, era stato rinviato a data da destinarsi e che il progetto sarebbe stato ripensato nella sua interezza, forse perché la prima apparizione di *Conviction* suscitò perplessità nella stampa, o forse perché l'imminente uscita di *Assassin's Creed* imponeva delle precise strategie di mercato. Il fatto è che Sam Fisher è scomparso dai nostri schermi per quasi tre anni, riaffiorando solo allo scorso E3. Ora, dopo questa gestazione travagliata, la nuova avventura stealth di Ubisoft Montreal è arrivata, e con sommo piacere possiamo affermare che l'attesa non è stata vana.

Splinter Cell: Conviction è l'esatto opposto di un seguito affrettato, e come tale riesce a portare la serie a un nuovo livello, svecchiando le meccaniche di gioco e sperimentando una struttura narrativa più interessante e articolata. Alla base, lo stile è sempre lo stesso, con il nostro eroe che si muove nell'ombra, eliminando nemici senza farsi individuare e ricorrendo a vari trucchetti per distrarli e sviare la loro attenzione. La visuale è rigorosamente in terza persona,

> "Scritte o immagini vengono proiettate sul mondo di gioco"

mentre il sistema di controllo si basa su un classico sistema di comandi contestuali, che permettono, secondo la posizione del nostro eroe, di eseguire azioni diverse (aprire una porta, scaraventare una guardia giù da una finestra, far suonare l'allarme di un'automobile, e via di questo passo). Il quadretto è completato da qualche gingillo tecnologico, come le immancabili Snake Cam per sbirciare nelle stanze e le armi silenziate per sparare senza destare allarmi. Fin qui, in buona sostanza, saremmo alle prese con il più classico degli *Splinter Cell*, ma per fortuna Ubisoft Montreal ha deciso di sperimentare, mantenendo lo spirito della serie, ma proponendo un approccio diverso ai classici elementi del genere stealth.

Il primo dettaglio, nonché il più evidente, riguarda l'interfaccia, progettata con uno stile molto particolare, facile da leggere, ma al tempo stesso elegante e minimale. Ricordate i tanti indicatori su schermo per comunicare il rumore fatto da Sam, e la quantità di luce che lo investe? Non ci sono più e tutte queste informazioni sono affidate a un semplice cambio di colori. Quando Fisher è in una zona buia, in silenzio e al sicuro dalle torce elettriche delle guardie, l'immagine virerà su una scala di grigi, comunicandoci che siamo momentaneamente invisibili agli sguardi della I.A. In questi momenti, come a simboleggiare i sensi acuti del nostro eroe, tutti i punti con cui è possibile interagire rimangono a colori, spiccando sul resto e permettendoci di capire a colpo d'occhio cosa fare. Vedremo senza fatica le guardie, ma anche le varie "trappole" che possiamo scatenare contro di loro, come

MISSIONI DAL FRONTE

Tra tanti esperimenti narrativi fatti da *Conviction*, una missione spicca per originalità, durata e peso nell'economia generale del gioco. Si tratta di un lungo flashback, che ci farà vivere uno degli episodi più importanti della vita di Sam, risalente alla guerra in Iraq. In questo momento, *Splinter Cell* dimentica completamente la furtività, con sparatorie in piena luce, mitra e scontri da affrontare sparando all'impazzata. Un esperimento interessante, che aggiunge ulteriore varietà all'esperienza di gioco.

ANALISI TECNICA

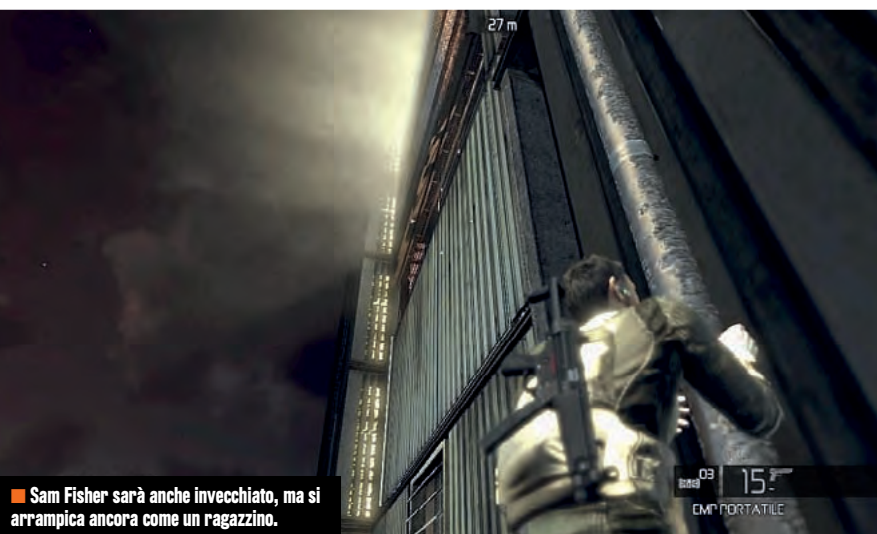
LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Splinter Cell Conviction **utilizza l'Unreal Engine, di conseguenza non dovrebbe risultare particolarmente pesante. In effetti, anche su una configurazione media, è perfettamente godibile al massimo del dettaglio. Un sistema basato su CPU dual core con un'ormai economica GeForce 8800 GT (o Radeon 4850) si è rivelato in grado di gestire il gioco senza alcuna incertezza, con un frame rate che oscillava fra i 30 e i 40 FPS, senza calare in maniera drastica nemmeno nelle scene più concitate. Questo, naturalmente, accontentandosi di una risoluzione relativamente bassa. Volendo puntare al Full HD oppure oltre, è consigliabile dotarsi di una GPU decisamente più "spinta".**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	1920x1080

Giocando in multiplayer, è possibile personalizzare il proprio personaggio con armi, vestiti e potenziamenti.

QUANDO L'UCCELLINO NON CANTA

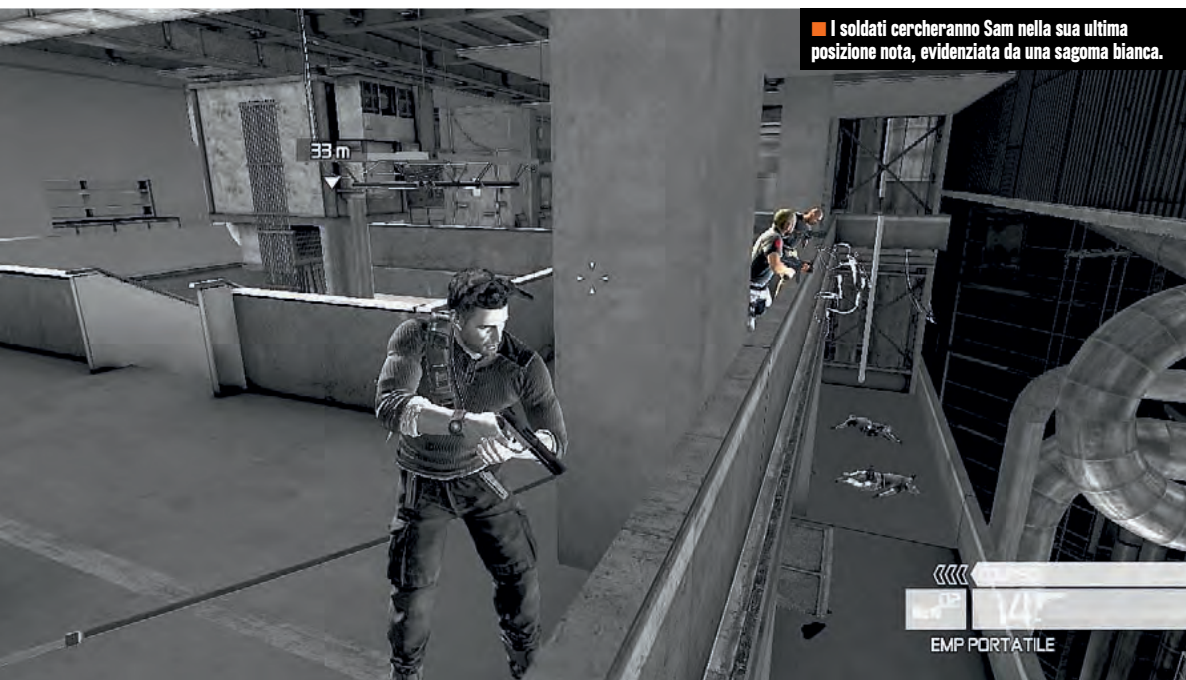
In *Conviction*, le scene d'intermezzo non interattive sono ridotte al minimo, come dimostra il semplice, ma gradevole sistema degli interrogatori. Quando Sam incontra dei personaggi che sono potenzialmente in possesso di informazioni vitali per la sua missione, non esita a usare le maniere forti per farli cantare. Si tratta di sequenze prive di una reale sfida, durante le quali dovremo semplicemente scegliere come picchiare i malcapitati. Raramente abbiamo visto immagini così violente sui nostri monitor, ma il risultato è ottimo.

Sam Fisher sarà anche invecchiato, ma si arrampica ancora come un ragazzino.

ACHIEVEMENT

Come tutti i recenti giochi Ubisoft, *Splinter Cell: Conviction* include 100 punti uPlay, che una volta sbloccati permettono di accedere a contenuti extra in questo o in altri giochi che supportano il servizio.

lampadari che cadono o carichi sospesi. Inoltre, quando si viene individuati e si riesce a far perdere le proprie tracce, apparirà una sagoma di Sam nella sua ultima posizione nota, ossia quella in cui le intelligenze artificiali andranno a cercarlo. Questa funzione ci permette di architettare degli agguati, di piazzare bombe, o anche solo di darcela a gambe nella direzione giusta.

Inoltre, per snellire il flusso della partita, senza interromperlo con continui dialoghi o con l'apertura di mappe e menu, delle scritte o delle immagini vengono letteralmente proiettate sul mondo di gioco. Simboleggiano i pensieri di Sam e, secondo i momenti, indicheranno l'obiettivo corrente o faranno riaffiorare ricordi del suo passato, sconvolto dalle guerre e dalla tragica perdita della figlia Sarah. Il risultato, in un certo senso, ricorda i titoli di apertura di *Grand Theft Auto IV*, e conferisce a *Splinter Cell: Conviction* un look fresco e originale. Il meccanismo delle proiezioni, tra l'altro, si applica anche alla visualizzazione dei comandi contestuali, che si manifesteranno con scritte sugli oggetti coinvolti, indicando persino in quale direzione bisogna mirare per attivarli (per esempio: guardare la maniglia e premere Spazio per aprire una porta, oppure mirare verso il basso per spiare con la Snake Cam). Tutte queste novità grafiche, oltre a snellire l'esperienza di gioco con un'interfaccia intuitiva e avvicinabile anche dai neofiti, conferiscono personalità alla grafica, che per contro non brilla quanto a meriti tecnici. A causa dell'uscita multipiattaforma e dello sviluppo iniziato più di tre anni fa, infatti, *Conviction* si basa sul classico Unreal Engine 3, e non riesce certo a spiccare su altri titoli moderni, inclusi quelli della stessa Ubisoft con motore Anvil, impiegato in *Assassin's Creed II* e nell'imminente *Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate*.

L'altra grande novità architettata dagli studi di Montreal riguarda il ritmo di gioco, reso più vivace da un particolare sistema di marcatura dei bersagli. In pratica, ogni volta che si effettua un'uccisione in corpo a corpo (o qualunque altra tecnica che comporti del contatto fisico, come la morte dall'alto), Sam otterrà la possibilità di giustiziare in una frazione di secondo tutte le guardie selezionate in precedenza. Ogni arma, secondo le sue caratteristiche, ha un numero diverso di slot per le uccisioni, aumentabili acquistando potenziamenti nelle armerie. Questo sistema si traduce in situazioni di gioco molto varie, che tra l'altro si prestano a tante diverse risoluzioni delle stesse sfide. Per esempio, capiterà che Sam s'imbatta

I soldati cercheranno Sam nella sua ultima posizione nota, evidenziata da una sagoma bianca.

Ecco la componente meno furtiva del gioco: Sam può prendere un ostaggio, usarlo come scudo umano e sparare all'impazzata.

ARCHER E KESTREL

La campagna in cooperativa si svolge prima dell'avventura di Sam e si comporta, a tutti gli effetti, come un prequel. Ci metterà nei panni di Archer e Kestrel, due agenti di Third Echelon (l'associazione di cui, un tempo, faceva parte Sam) e Voron (il suo equivalente russo), due soldati altamente addestrati che ricordano in tutto e per tutto lo stile dei primi episodi della serie. Il sistema di gioco è sostanzialmente identico a quello del single player, ma è stato adattato con stile alle dinamiche dell'interazione tra esseri umani. È infatti possibile effettuare azioni in coppia e condividere i bersagli marcati, e il risultato è una giocabilità raffinata e ricca di potenzialità. Peccato che, nel giro di quattro ore, sia tutto finito.

PER INGANNARE L'ATTESA

Splinter Cell: Conviction **carica relativamente poco e i tempi d'attesa sono nascosti dalle sequenze introduttive, che mostrano la struttura del livello mentre una voce fuori campo fa il punto sulla trama.**

in una capanna contenente i monitor di un sistema di sicurezza. Entrare a caso sarebbe una follia, quindi la cosa più furba da fare sarà sbirciare sotto la porta con la Snake Cam: all'interno della stanza ci sono quattro soldati, e in questo momento sono disponibili solo tre slot, che tra l'altro non sono ancora stati attivati con un'uccisione in corpo a corpo. Sam decide di marcare i tre uomini più vicini alla porta, per poi trovare una soluzione alternativa per la guardia rimasta.

Fuori dalla capanna c'è un tubo, che permette di arrivare in prossimità del tetto, caratterizzato da una grande finestra di vetro: non appena la guardia non marcata passa sotto di lui, Sam esegue la classica morte dall'alto, piombando nella stanza e uccidendo all'istante la sua vittima. Così facendo, gli slot marcati in precedenza diventeranno attivi,

"Il vero problema è la longevità"

permettendo di eliminare i nemici rimasti con la semplice pressione di un tasto. Il tempo rallenta, Sam estrae la pistola e i malcapitati vanno al creatore senza nemmeno avere avuto il tempo di dare l'allarme. Questo è solo un esempio delle potenzialità del sistema, che grazie a un buon lavoro di level design viene sfruttato in tanti modi diversi, lasciando spazio a diverse strategie e giovando, in ultima analisi, anche alla rigiocabilità di *Conviction*.
Oltre a questo, gli sviluppatori hanno deciso di aggiungere ulteriore varietà all'azione, consentendo in vari punti un approccio che di stealth ha ben poco. Nelle missioni in cui non è necessario passare inosservati, infatti, è possibile lasciar perdere le armi silenziate e optare per una bella sparatoria in piena luce, con tanto di mitra e bombe a mano.

In questi momenti risulta evidente il sistema di copertura, praticamente identico a quello dei moderni sparatutto in terza persona, ma non si stravolge il vero spirito di *Splinter Cell*. Per abbattere Sam, infatti, bastano pochi colpi, e darsi arie da Rambo sarà molto più difficile che sgattaiolare nell'ombra eliminando i nemici a uno a uno. In ogni caso, questa piccola concessione all'azione senza frontiere lascia più libertà al giocatore, consentendo tra l'altro di cavarsela nelle situazioni più disperate (dopo essere stati scoperti da cinque guardie armate

GUARDIE E LADRI

Splinter Cell: Conviction prevede anche delle modalità multiplayer più classiche, centrate sulla cooperazione contro il PC o sul confronto diretto tra giocatori. Le modalità sono giocabili anche in solitario, contro le intelligenze artificiali, ma in entrambi i casi rischiano di stufare in fretta, non risolvendo il problema della breve durata del gioco. Non sono fatte male, ma non sono nemmeno lontanamente al livello di qualità della campagna in co-op e di quella in singolo.

SALVATAGGI

I salvataggi sono automatici e avvengono in determinati checkpoint. I progressi vengono salvati direttamente sui server di Ubisoft e sono accessibili da qualunque PC abbia installato il gioco ed effettui l'accesso con il vostro account.

Usare le Snake Cam per sbirciare sotto le porte è fondamentale, se non si vuole essere scoperti.

Giocando in maniera aggressiva si scopre il lato più frenetico di *Splinter Cell*.

MUSICA E MENU

Un piccolo tocco di stile: ogni movimento tra le voci dei menu produce un piccolo suono, pescato casualmente da una scala ben precisa. Il risultato è che, navigando normalmente tra le opzioni, starete a tutti gli effetti "suonando" una gradevole melodia, imprevedibile, ma con una sua precisa estetica. John Cage approva.

fino ai denti, una pistola silenziata non è il massimo della vita). Questo valido apparato di gioco viene valorizzato da una trama godibile, specie per gli appassionati della serie, raccontata con uno stile che prende in prestito i trucchetti narrativi dei moderni telefilm, con flashback, flash-forward e lunghe digressioni con finali a sorpresa. Non aspettatevi una storia da premio Oscar, anche perché alla fine si tratta del classico intrigo fantapolitico cui ci hanno abituato i giochi targati Tom Clancy, ma lasciarsi prendere è facile, sin dalle prime battute. Con un altro interessante esperimento, inoltre, Ubisoft ha creato una valida modalità cooperativa per due partecipanti, alla quale affida il compito di mostrare al giocatore cosa è successo prima dell'avventura di Sam e di quella fatidica gita a Malta. Nei panni di Kestrel e Archer, dunque, dovremo interagire con un nostro simile in una rapida avventura, della durata di circa quattro ore, in cui le intuizioni della campagna in singolo vengono esplorate anche in ottica multiplayer, con ottimi risultati.

Il vero problema di *Splinter Cell: Conviction* è la sua durata complessiva: quattro ore in cooperativa e circa sette in singolo. Certo, le campagne sono abbastanza varie da essere rigiocabili e i contenuti sono così densi e validi, che non ci sentiamo di accusare Ubisoft di pigrizia. Eppure, considerando che il multiplayer competitivo rischia di stufare in fretta, siamo sicuri che alcuni giocatori troveranno questa avventura un po' troppo breve, e si infurieranno nel caso escano missioni aggiuntive sotto forma di contenuti scaricabili. Perdersi *Splinter Cell: Conviction* solo perché dura poco, però, sarebbe un gran peccato, specie per i fan della serie e del genere stealth. Se amate giocare nelle ombre e sentite la mancanza di un po' di sana azione furtiva, questo è il titolo che fa per voi.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena,
Mar 09, 7½
Una doppia avventura, tutta da giocare nell'ombra, da veri predatori.

Rainbow Six Vegas 2,
Mag 09, 8½
Altro gioco della serie di Tom Clancy, non furtivo, ma estremamente ragionato.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://splintercell.it.ubi.com/**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, Connessione a Internet per tutta la partita**
- Sis Cons **Core 2 Duo o equivalenti, GeForce 8800GS o ATI Radeon 6470**
- Multiplayer **Internet**

- **Campagna emozionante**
- **Ottima modalità cooperativa**
- **Interfaccia elegante**

- **Troppo corto**
- **Multiplayer sottotono**
- **Tecnicamente non avanzato**

Un seguito eccellente, il cui unico difetto è quello di essere troppo breve. La qualità dei contenuti presenti, però, si fa perdonare tutto: *Conviction* è l'esempio di come una serie classica possa tornare ai fasti degli esordi.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	DESIGN DELLE MAPPE
8	9	9	6	8	9

UPLAY 100 punti ACHIEVEMENT

GENERE: GESTIONALE STORICO

■ Una buona strategia è quella di creare "sotto-comunità" con produttori di risorse, magazzini e centri di lavorazione uno vicino all'altro.

THE SETTLERS 7 LA STRADA VERSO IL REGNO

Per far l'assedio, ci vuol la bomba. Per far la bomba, ci vuole il chierico!

IN ITALIANO

The Settlers 7 **è disponibile completamente tradotto nella nostra lingua: confezione, manuale, programma e dialoghi. Inoltre, la versione su Steam (http://store.steampowered.com, 49,99 euro) può essere giocata anche in inglese, tedesco, francese, spagnolo e polacco.**

UNA delle serie di gestionali più longeve e amate, *The Settlers* aveva, negli ultimi anni, perso un po' del proprio lustro.

La principale lamentela degli appassionati riguardava un progressivo allontanamento dalla filosofia originaria del gioco, imperniata su una gestione attenta e quasi "scacchistica" delle risorse del regno, in favore di un'eccessiva semplificazione. La notizia migliore in assoluto che possiamo dare su *The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno* è, dunque, che gli sviluppatori di Blue Byte hanno ascoltato i loro fan: il nuovo capitolo della saga riesce a essere, al tempo stesso, facilmente accessibile anche ai neofiti, intellettualmente impegnativo e stimolante, e straordinariamente piacevole dal punto di vista visivo (qualità non indispensabile, ma benvenuta).

The Settlers 7 è imperniato, come abbiamo scritto, sulla gestione delle risorse di un regno, nel tentativo di fare felici i nostri concittadini e superare gli avversari in prestigio e produttività. La vittoria può avvenire militarmente (ma, ricordiamo, la forza militare è comunque un'espressione di quanto sana sia la nostra economia), commercialmente o culturalmente. I territori nemici, infatti, non devono necessariamente essere presi con la forza delle armi, ma possono passare dalla nostra parte attraverso la "corruzione" (che richiede ingenti quantità di denaro) o la "conversione" (attraverso i sacerdoti, a loro volta generatori di cultura e progresso tecnologico).

Il gioco, nelle sue linee essenziali, richiede di creare lunghe catene produttive che, partendo da una serie di materie prime (legno, oro, carbone, ferro, grano…), arrivino a sfornare in modo funzionale le unità necessarie per la vittoria. Ciò avviene innanzitutto costruendo edifici in cui tali materie vengono raccolte, come le miniere o le fattorie, quindi realizzando le infrastrutture necessarie per la loro lavorazione, ovvero strade e centri di produzione.

La chiave del gioco è che tutti i beni vengono materialmente trasportati per la mappa dai nostri concittadini. Ciò ha due implicazioni: dobbiamo avere abbastanza abitanti, nel regno, per permettere un fluido spostamento delle merci, e la posizione geografica delle varie strutture deve essere la più razionale possibile. Tutte le merci, siano esse materie prime o prodotti lavorati, vengono dapprima stivate in magazzini (che vanno costruiti), quindi raccolte da parte di chi ne ha bisogno e portate alla destinazione finale. Ciò significa che se la rete stradale non è bene organizzata, o se la posizione relativa di magazzini, centri di produzione e di lavorazione richiede "giri" troppo lunghi, la nostra economia produrrà i beni necessari troppo lentamente e, irrimediabilmente, ci troveremo presto in svantaggio rispetto ad avversari meglio preparati.

Per fare un esempio pratico, costruire moschettieri richiede monete d'oro e cibi pregiati. Le monete si ottengono estraendo oro e carbone dalle miniere, e fondendo tali materiali in una zecca. I cibi pregiati hanno invece bisogno di un cacciatore e poi di un macellaio. In più, se vogliamo attaccare una fortezza, avremo bisogno della tecnologia d'assedio, che può essere ricercata dai sacerdoti. Ma questi ultimi necessitano di birra (!), a sua volta realizzata dai birrai lavorando grano e acqua. L'assalto a un nemico fortificato richiede,

ACHIEVEMENT

The Settlers 7 permette di ottenere 46 "achievement", che possono essere pubblicati su Twitter o Facebook (il gioco contiene, inoltre, un proprio sottoprogramma di social networking, francamente mediocre). Essi includono il completare specifiche mappe della campagna, l'utilizzare efficacemente un particolare tipo di specialisti (come i sacerdoti) per un certo numero di volte, l'aprire strade commerciali verso i luoghi più impensati (come gli antipodi e il Polo Nord) e altri ancora. Giocando, si possono poi ottenere 100 punti uPlay, da usare in *The Settlers 7*, o in altri titoli Ubisoft che supportano il servizio, per sbloccare contenuti extra.

REAMI DORATI

Da Steam (http://store.steampowered.com), per 54,99 euro, è possibile acquistare l'edizione Gold di *The Settlers 7*, che offre una mappa esclusiva, la colonna sonora del gioco (molto bella) e una utility che consente ai giocatori di personalizzare il loro castello (insieme ad alcuni elementi architettonici di base per iniziare).

■ Alcuni territori particolari contengono "missioni" che, se completate, portano punti-vittoria e altri vantaggi.

Il pannello di pianificazione consente di organizzare l'ordine con cui costruiremo installazioni e unità, e ricercheremo tecnologie.

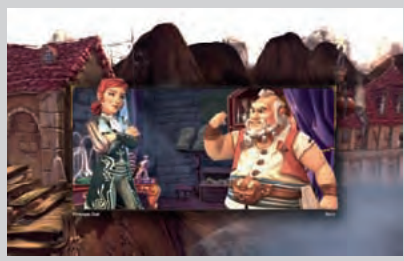
Le animazioni dei piccoli sudditi sono piacevoli e curate: nei momenti per noi meno impegnativi, è divertente seguirli nel loro lavoro quotidiano.

Inviando mercanti all'estero, si aprono "rotte commerciali" attraverso cui scambiare merci in sovrapproduzione con le risorse che ci mancano.

ATTENZIONE! DRM

The Settlers 7 **utilizza, purtroppo, il sistema di protezione recentemente impiegato da Ubisoft in titoli come *Assassin Creed II*, *Splinter Cell: Conviction* e *Silent Hunter V*. Esso richiede all'utente di creare un account sui server Ubisoft, registrare il gioco, e rimanere costantemente online durante le partite. Non è possibile giocare se non si è connessi a Internet, neppure in single player. In più, dovesse la connessione interrompersi (o non essere disponibile), non è proprio possibile giocare del tutto. Nel caso di un'interruzione a metà di una partita è consentito salvare il gioco, così da non perdere i progressi compiuti. La nostra esperienza personale è stata abbastanza brutta, con interruzioni continue e giorni in cui accedere ai server (e quindi giocare) pareva impossibile. Un giro sui forum di supporto tecnico di Ubisoft mostra come innumerevoli giocatori di tutto il mondo soffrano degli stessi problemi.**

LA STRADA DI ZOÉ

La campagna di *The Settlers 7* si articola su 12 scenari che vanno giocati in ordine (una volta che uno scenario è stato sbloccato,può essere rigiocato in qualsiasi momento). Questi raccontano la storia della principessa Zoé, incaricata di riportare ordine e benessere nel disastrato regno di Tandria (situato in una regione fittizia dell'Europa centrale, nel Rinascimento). Il cammino di Zoé è ostacolato sia da numerosi nemici, sia da problemi legati al territorio e alla sempre presente scarsità di risorse. In verità, la campagna può essere considerata l'equivalente di un lungo tutorial, che introduce gradualmente tutti i principali elementi di gioco (il nostro ciambellano, Bors, è il principale dispensatore di consigli). Malgrado ciò, non va presa alla leggera: la lezione più importante che si apprende lungo il cammino, infatti, è che *The Settlers 7* tende a non perdonare valutazioni sbagliate e decisioni troppo affrettate: non è raro, in tal senso, dover ricominciare da capo qualche scenario applicando un pizzico in più di saggezza.

dunque, una perfetta organizzazione di questo intero sotto-sistema produttivo, o rischieremo di fare la fine degli italiani in Grecia nel 1940. In alternativa, possiamo puntare su una politica mercantile – ma guai se i nostri commercianti non saranno muniti di camicie! In effetti, un difetto del

> "Impone una pianificazione accurata"

gioco è che, talvolta, i requisiti produttivi non hanno molto senso, ma basterà comunque poco per memorizzarli.

A questo punto, è sufficiente aggiungere che ogni elemento del nostro impero, dai soldati alle strutture, può essere migliorato ricercando le giuste tecnologie, per chiarire come *The Settlers 7* permetta una varietà di strategie e una rigiocabilità notevoli. Occorre, però, menzionare l'elemento più importante del gioco: e cioè che le risorse di partenza sono sempre molto scarse, e che anche molte di quelle che possiamo raccogliere sulla mappa (come i minerali) sono limitate. Di conseguenza, non solo una strategia sbagliata bloccherà l'intera economia (non c'è più pietra, quindi non possiamo costruire un edificio-chiave), ma talvolta tale errore può essere generato da disattenzioni anche minori, come il reclutare un paio di specialisti di troppo. Il risultato è quell'esperienza estremamente stimolante dal punto di vista intellettuale di cui parlavamo all'inizio (ogni passo va pianificato con attenzione), ma anche molta frustrazione per chi è abituato a titoli più "tolleranti", come quelli della serie *Anno*.

Nella nostra valutazione definitiva, vogliamo essere chiari al riguardo, non teniamo conto del discutibile sistema di protezione adottato da Ubisoft. *The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno* è un piacevole ritorno ai primi capitoli della serie e un'ottima alternativa al suo principale concorrente, *Anno 1404*. L'unica avvertenza che sentiamo di dare è che il gioco dà il meglio di sé nella modalità multiplayer (e, in misura minore, nelle mappe "skirmish"). Un ottimo titolo che, ora, merita la sostituzione del DRM.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Anno 1404, Ago 09, 7½
Il recente titolo della rinomata serie di gestionali storici è un po' troppo simile al precedente *1701*, ma, grazie anche a una giocabilità più immediata, costituisce un ottimo complemento a *Settlers 7*.

I Figli del Nilo, Gen 07, 7
Un vecchio, ma piacevole "simulatore di Faraone" dagli autori della serie *Caesar*. Oggi disponibile su Steam (**http://store.steampowered.com**).

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Blue Byte** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet thesettlers.it.ubi.com/the-settlers-7/

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHZ, 2 GB RAM (4 GB Vista e 7), Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, Connessione a Internet per tutta la durata della partita**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

+ Modello gestionale profondo e intrigante
+ Ottima modalità multigiocatore
+ Gradevole comparto grafico e sonoro

− Sistema di protezione inaccettabile
− Poche mappe per il multiplayer
− Alcuni requisiti di produzione poco intuitivi

Un titolo gravato da un sistema di protezione assurdo, ma, in sé, un ritorno alle radici della serie *The Settlers* che premia la pianificazione attenta e meticolosa. Il vero punto di forza è la modalità multigiocatore, mentre la campagna va intesa come un esteso tutorial.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	VARIETÀ MAPPE
8	8	8	8	8	6

GAMES FOR WINDOWS LIVE
500 punti
15 obiettivi
ACHIEVEMENT

Cos'è, ti sembra che abbia bisogno di un gesto di carità?

Serve un'auto? Chiamate il 911, aspettate l'arrivo della volante e, appena scendono i poliziotti, soffiategliela da sotto il naso.

GENERE: FREE ROAMING/AZIONE

GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Preferite Louis Lopez o Johnny Klebitz? Questa espansione vi permetterà di giocare con entrambi.

IN ITALIANO

Come da tradizione per la serie *GTA*, tutti i testi a video sono tradotti, mentre il parlato rimane in inglese. Ottimo per apprezzare l'eccellente recitazione, a livelli da film. Purtroppo, chi non conosce la lingua di Albione non potrà godersi al meglio alcune parti, come gli spettacoli TV, che non sono sottotitolati e contengono gag esilaranti.

ACHIEVEMENT

Acquistando *GTA: Episodes from Liberty City* e inanellando 15 obiettivi, potrete arricchire la vostra collezione con ben 500 nuovi punti, 250 per ogni capitolo.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FINO a ora, solo i possessori di Xbox 360 hanno potuto deliziare il proprio palato con le due espansioni di *GTA IV: The Lost and The Damned* e *The Ballad of Gay Tony*.

"Colpa" di un accordo commerciale con Microsoft, che si era garantita un'esclusiva temporale a suon di (milioni di) dollari. Finalmente, questo limite è scaduto, e anche chi vuole rimanere fedele al PC può continuare l'esplorazione della sconfinata Liberty City, acquistando entrambe le espansioni in un colpo solo. Prima di partire con l'analisi di *Episodes from Liberty City*, però, vi consigliamo fortemente di rispettare l'ordine cronologico: se non avete finito *GTA IV* (e non è necessario che sia presente sul PC per installare gli episodi), non iniziate *The Lost and The Damned*, e non provate a giocare a *The Ballad of Gay Tony* se non avete ancora visto i titoli di coda della prima espansione. Facendolo, vi perdereste troppe chicche e non ne vale assolutamente la pena.
La trovata geniale degli sviluppatori è stata quella di far vivere la storia originale da differenti punti di vista, e non sarebbe possibile capire alcune battute, o gustare anche solo dei piccoli camei, se non a patto di aver visto tutto ciò che c'era prima.

Il contorno rimane quello dell'originale *GTA IV*: ci sono dei diamanti e diversi gruppi criminali che si scornano fra loro pur di prenderne possesso. Eppure, da una situazione tanto semplice nascono numerose piccole missioni, apparentemente indipendenti, ma che viste nell'insieme consentono di apprezzare il grande disegno concepito dalle brillanti menti di Rockstar North. Il Johnny Klebitz che controllerete in *The Lost and The Damned*, per dire, non è un "eroe" inedito, ma è uno dei tanti Personaggi Non Giocanti incontrati in *GTA IV*, e sarà divertente rivivere la stessa missione dai suoi occhi, invece che da quelli di Niko Bellic. Questo è solo un esempio, e non sarà l'unica missione che giocherete dall'altro lato della barricata. Ma i due add on si spingono molto più in là e, oltre a farvi fare la conoscenza con nuovi personaggi completamente fuori di testa, vi permetteranno di incontrare, per altri motivi, alcune vecchie conoscenze. Come il sempre sorridente Roman, il palestrato quanto stupido Brucie (che in *The Ballad of Gay Tony* vi presenterà un parente ancora più assurdo), i boss russi e via dicendo.

> "Vivrete la storia originale da differenti punti di vista"

Le atmosfere sono sempre quelle, anche se ogni episodio ha un proprio stile leggermente differente: *The Lost and The Damned* narra le vicende di una gang di motociclisti che passano le giornate fra alcool, droga e delinquenza allo stato puro, e l'approccio è drammatico, quasi serioso; *The Ballad of Gay Tony*, invece, è decisamente più scanzonato e

COLONNA (SONORA) PORTANTE

La selezione di brani che ha accompagnato i capitoli di *GTA* è sempre stata fenomenale, e non è da meno in queste due espansioni. Sono state aggiunte una manciata di tracce per episodio, oltre a una nuova stazione radio, Vice City FM, che include ben 28 canzoni, fra cui segnaliamo "Kayleigh" dei Marillion e "The Look" dei Roxette. Naturalmente, la scelta dei brani che accompagneranno le missioni (a meno che vogliate cambiare radio) è sempre azzeccata e, per citare un esempio, *The Lost and The Damned* inizia con la spettacolare "Highway Star" dei Deep Purple, ottima per una bella corsa in moto.

Il locale di Gay Tony è il migliore in città. Potrete ballare, spruzzare lo champagne sui clienti e fare intriganti conoscenze, ma solo quando non starete lavorando per il principale.

■ Nel ritrovo dei motociclisti, potrete giocare a braccio di ferro, attivare missioni e, naturalmente, dormire.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Come nel caso di *GTA IV*, le espansioni *The Lost and The Damned* e *The Ballad of Gay Tony* sono particolarmente pesanti. Per giocare alla stessa qualità ottenibile su Xbox 360 sarà necessario un PC molto potente e se volete spingervi oltre, godendovi il fiammante monitor Full HD e impostando al massimo ogni parametro, dovrete dotarvi di un computer come quello suggerito nel nostro Sistema Ideale, all'interno delle pagine del Sistema Giusto. Diciamo che un quad core, 4 GB di RAM e una GPU molto veloce (almeno una GeForce 275/Radeon 4870) sono il minimo sindacale per gustare *GTA: Episodes from Liberty City*.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1680x1050	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1680x1050	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1680x1050	1920x1080

■ Le moto si controllano meglio che in *GTA IV*, fatto fondamentale se si considera quanto dovrete usarle in *The Lost and The Damned*.

ATTIVAZIONE ONLINE

Come nel caso di *GTA IV*, sarà richiesta un'attivazione online per giocare gli episodi. Il DVD, dovrà essere sempre inserito nel lettore, e sarà possibile installare il gioco su quanti PC si vuole.

NON ADATTO AI MINORI

GTA è classificato per giocatori di 18 anni o più dal PEGI. Tale scelta è decisamente giustificata: il turpiloquio è costante, le scene di sesso sono particolarmente esplicite e, come se non bastasse, non sono poche le situazioni in cui i personaggi si imbottiscono di alcool e droghe di ogni tipo. Fortunatamente, questi contenuti "maturi" non sono messi tanto per compiacere qualche adolescente in tempesta ormonale, ma sono perfettamente incastonati nell'ambientazione e nell'atmosfera del gioco. Toglierli sarebbe stato come proporre un "Arancia Meccanica" senza ultraviolenza, o un "Pulp Fiction" senza parolacce.

colorato, pur non mancando della solita ultraviolenza e di numerosi riferimenti, anche molto espliciti (per usare un eufemismo) al sesso.

Sicuramente, non si tratta di prodotti per bambini, ma un adulto avrà di che divertirsi, sia per i temi toccati (che fanno a volte sorridere, a volte riflettere amaramente sulla realtà), sia per i ritocchi apportati alla giocabilità. Il sistema di controllo dei veicoli è stato migliorato in maniera notevole, e ora le moto risultano finalmente piacevoli da guidare. Una correzione fondamentale, considerando che dovrete "attraversare" la maggior parte delle missioni proprio su due ruote. Ciò che abbiamo apprezzato maggiormente, però, è il sistema di checkpoint, ora implementato a dovere. In *GTA IV*, quando si moriva o si veniva arrestati, appariva un SMS che permetteva di ricominciare la missione senza dover di nuovo farsi la strada verso il suo punto d'inizio. Nelle espansioni, Rockstar ha fatto ancora meglio, inserendo dei checkpoint nelle missioni più lunghe e permettendo di ricominciare da questi ultimi, andando a tappare una delle "falle" più fastidiose dell'originale. Ciò consente ai giocatori di evitare la frustrazione legata al ripetere lunghe sessioni e agli sviluppatori di concentrarsi su missioni molto più articolate.

Non mancano, poi, le numerose perle cui i ragazzi di Rockstar ci hanno abituato, come la loro interpretazione del triathlon (che nella follia videoludica è un misto di paracadutismo, corsa in motoscafo, per concludere con una bella gara a bordo di auto sportive), le sfide di precisione con il paracadute, o le spettacolari guerre con le bande di motociclisti rivali. Anche la gestione del club di Gay Tony si rivela particolarmente divertente, complici le tante situazioni piccanti alle quali andrete incontro.

Se avete apprezzato *GTA IV*, insomma, sarebbe un peccato lasciarsi sfuggire questa coppia di espansioni, che pur costando meno di un gioco nuovo, offre parecchie ore di divertimento. Volendo limitarsi a completare l'avventura parliamo di una ventina di ore a episodio, mentre se vi lascerete prendere dal desiderio di realizzare achievement e di finire anche le missioni secondarie, ne avrete davvero per un bel po'. Senza contare l'immancabile "cazzeggio" che da sempre ha contraddistinto la serie: al bowling, al biliardo e alle freccette si aggiungono ora golf (indoor) e air hockey, e naturalmente sono state ampliati/aggiunti nuovi canali TV. Noi abbiamo "perso" parecchio tempo anche solo seguendo le nuove puntate di Space Marine e il nuovo cartone animato, stile Manga, decisamente fuori di testa.

Sembra tutto perfetto e teoricamente potrebbe esserlo, ma *The Lost and The Damned* e *The Ballad of Gay Tony* soffrono dello stesso problema di *GTA IV*: sono molto impegnativi per il PC. Basta un componente poco gradito al gioco perché il frame rate non superi la cifra singola (in una delle nostre configurazioni, una RAM economica ci ha impedito di giocare, pur disponendo di un quad core con una GeForce 470), e anche su configurazioni decisamente spinte ottenere 60 FPS costanti è praticamente un'utopia. Poi ci sono i mille login e registrazioni per fare una partita: collegandosi a Steam, Games for Windows LIVE e Rockstar Social Club, si è esasperati ancor prima di aver visto il filmato iniziale.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Just Cause 2, Apr 10, **8**
Il mondo è aperto e il personaggio è eccessivo quanto basta, ma la trama è un po' sottotono. Comunque è un bel titolo d'azione.

GTA Vice City, Lug 03, **9**
Scanzonato e divertente. Al contrario del quarto capitolo della serie, poi, gira bene anche su PC non troppo aggiornati.

info ■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Rockstar North** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity**

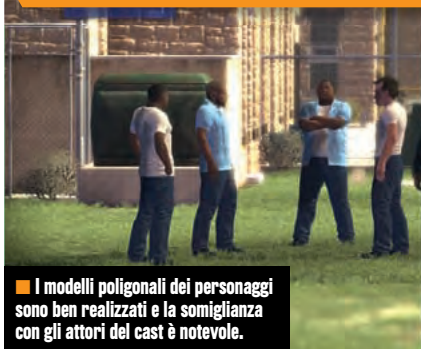
specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per l'attivazione**
- Sis. Cons. **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- ■ Si torna a Liberty City
- ■ Migliorato il sistema di checkpoint
- ■ Le moto si guidano che è un piacere

- ■ Ottimizzato male
- ■ Ben tre login per farsi una semplice partita
- ■ Crea dipendenza

Le nuove avventure a spasso per Liberty City sono eccellenti, per alcuni versi ancora meglio di quelle viste in *GTA IV*: i nuovi personaggi, il ritorno di quelli già visti e i piccoli ritocchi alla giocabilità rendono meritevole d'acquisto questa espansione, a patto di avere un PC abbastanza potente.

9

GRAFICA	9	SONORO	9	GIOCABILITÀ	9	LONGEVITÀ	9	PERSONAGGI	10	LIVELLI	8

■ I modelli poligonali dei personaggi sono ben realizzati e la somiglianza con gli attori del cast è notevole.

■ Nei panni dell'agente della Compagnia sotto copertura Tom Paxton, dobbiamo tenere d'occhio le manovre del vero protagonista della serie TV.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

PRISON BREAK THE CONSPIRACY

Le carceri non sono luoghi di villeggiatura, ma certo non fanno selezione all'ingresso.

IN ITALIANO

Testi e sottotitoli di *Prison Break – The Conspiracy* sono tradotti nella nostra lingua, mentre l'audio è in inglese. Le voci dei personaggi in lingua originale, tuttavia, sono quelle degli attori che recitano il medesimo ruolo nella serie TV: ha partecipato al doppiaggio tutto il cast originale, tranne Sarah Wayne Callies, che sul piccolo schermo interpreta la dottoressa Sara Tancredi.

L'adattamento videoludico della serie tv prodotta da 20th Century Fox era atteso nel 2009, ma la data di pubblicazione è slittata di un anno, a seguito del fallimento dell'azienda che doveva distribuirlo.

Trovato un nuovo canale di vendita, grazie a Deep Silver, gli sviluppatori hanno portato a termine il progetto, dando modo a tutti gli appassionati del telefilm di recarsi nell'angusto carcere di Fox River e incontrare i suoi ospiti più illustri. Le celle pullulano di truffatori, rapinatori, assassini e stupratori, ma in mezzo alla peggiore feccia della società ci sono anche Lincoln Burrows e suo fratello Michael Schofield: il primo, accusato (ingiustamente) dell'omicidio del fratello del vice presidente degli Stati Uniti, è destinato alla sedia elettrica, mentre il secondo si è fatto arrestare di proposito, per mettere in atto il piano d'evasione col quale spera di sottrarre alla pena di morte l'ultimo famigliare che gli è rimasto.

Benché nella versione televisiva i due siano i veri protagonisti, nel gioco vestiremo i panni di Tom Paxton, un agente della Compagnia (la stessa organizzazione governativa che ha incastrato Burrows), mandato sotto copertura per spiare i movimenti di Schofield, scoprirne le intenzioni e ostacolarne la fuga. La storia del gioco segue le fondamentali tappe narrative che hanno scandito il ritmo della prima stagione di "Prison Break", ma l'alter ego del giocatore è stato creato ad hoc per riproporre gli eventi da una differente prospettiva. Chi ha seguito le puntate sin dagli esordi, dunque, potrà assaporare le novità alla pari di chi è all'oscuro di tutto, pur riconoscendo circostanze e retroscena di fatti già noti. Un espediente, quello di introdurre un nuovo personaggio per seguire un binario parallelo al racconto originale, precedentemente utilizzato per *Lost: Via Domus*, ma che si era rivelato piuttosto debole, sia a causa della complessità del copione di "Lost" (impossibile da condensare in poche ore di gioco), sia perché la vicenda personale del protagonista non si inseriva efficacemente nel contesto narrativo.

Da questo punto di vista, la trasposizione videoludica di "Prison Break" è migliore, forse per via di un'ambientazione più ordinaria, che ha concesso agli autori d'inserire variabili con maggiore facilità; di fatto, sebbene Paxton si muova su un percorso alternativo, le sue azioni non restano ai margini né sono estranee alla sceneggiatura alla quale è stato aggiunto. L'atmosfera è, insomma, quella cui il telefilm ci ha abituato e la sensazione di condividere la stessa aria viziata e stantia con gli altri internati è resa ancora più tangibile dalla realizzazione tecnica, che restituisce il fascino (e l'orrore) del microcosmo dietro le sbarre. Non si può parlare di virtuosismi della grafica, ma è il caso di sottolineare come i programmatori siano riusciti a riprodurre la scenografia del vero carcere (giacché non si tratta di set costruiti all'occorrenza) fotografato nella serie tv e a dare un volto somigliante ai modelli poligonali degli attori. Non solo, alcune sequenze filmate sono state ricostruite con il motore grafico del gioco

> "Evoca il fascino (e l'orrore) del microcosmo dietro le sbarre"

DETENUTI ALLO SBARAGLIO

Ciascun capitolo della partita, una volta completato, può essere rigiocato separatamente, accedendo alla selezione "Capitoli" del menu principale. Se, invece, desideriamo cimentarci solo ed esclusivamente in un combattimento a mani nude, c'è la modalità "Versus" che accoglie due giocatori in un'are(n)a del penitenziario, condividendo la stessa postazione computer, come in un picchiaduro.

■ Michael Schofield è il nostro bersaglio principale, nonché l'eroe della serie televisiva.

IL PROTAGONISTA DEL GIOCO

Il nostro alter ego nel corso della partita non fa parte dei personaggi della serie televisiva: è stato inventato dai programmatori per riproporre la prima stagione del telefilm da un nuovo punto di vista. Quello di Tom Paxton è comunque un ruolo che non stona, anche se aggiunto arbitrariamente dal videogioco: uscito dall'accademia militare di West Point, è stato accolto nei servizi segreti e poi nella Compagnia, seguendo le orme del padre che, però, fu ucciso durante una missione in incognito. Pur convinto di lavorare per il bene della patria, inizia a farsi largo il sospetto che la Compagnia favorisca altri interessi, non certo patriottici.

Alcune sequenze del telefilm sono riproposte con il motore grafico del gioco.

Per porre fine a un combattimento, si ricorre a una mossa speciale che mette ko l'avversario.

IN GUARDIA O IN SORDINA

Secondo le circostanze e i luoghi visitati, il protagonista assume automaticamente l'atteggiamento più consono: in modalità furtiva ci si muove con circospezione, cercando riparo ed evitando di incappare nel campo visivo di guardie e telecamere di sorveglianza, mentre in modalità combattimento si possono sferrare due attacchi (veloce e potente), schivare i fendenti degli avversari e attuare contromosse e, al momento opportuno, mettere al tappeto il nemico quando ormai vacilla, attivando una mossa speciale per finirlo.

CLICHÉ IMMANCABILI

Come ogni storia d'ambientazione carceraria, *Prison Break* non è immune agli stereotipi che caratterizzano il genere, sono presenti all'appello:

- Il detenuto anziano rispettato da tutti, che sta attento a non farsi nemici e dispensa consigli e aneddoti.
- Il galeotto (tipicamente di colore), che procura di tutto all'interno del carcere.
- Il criminale feroce e perverso dalla mutevole e multiforme sessualità.
- Il mafioso che gode di privilegi ottenuti versando bustarelle ai secondini.
- Il tipo introverso, solitario e colto, che nessuno sospetterebbe stia progettando una fuga.
- Il capo dei secondini, sadico e corrotto.

e la visuale in terza persona conferisce un taglio decisamente cinematografico. I nove capitoli (più il prologo) in cui è suddivisa la partita propongono sfide di varia natura, alternando diversi stili di gioco per mantenere un ritmo serrato ed evitare che la formula scada nella monotonia. Alla lunga, nonostante i contenuti offerti siano piuttosto vari, le situazioni tendono a ripetersi, ma ogni ostacolo è ben congegnato e offre la giusta dose di coinvolgimento dall'inizio alla fine. Le missioni spaziano dalle scaramucce con gli altri detenuti alle incursioni furtive in aree ad accesso ristretto; dal furto con scasso alla manomissione di impianti; dai favori personali al favoreggiamento criminale; dalle fughe sui tetti alle arrampicate su grondaie e cornicioni. Bisogna sempre perseguire obiettivi unici e di primaria importanza, ma c'è anche spazio per qualche bisboccia fine a se stessa, allenamenti sulle panche in cortile e tatuaggi facoltativi su diverse parti del corpo, tanto per non sembrare pesci fuor d'acqua in mezzo a una popolazione dipinta da capo a piedi.

L'interazione con i personaggi di maggiore spicco è limitata alle esigenze del copione, perciò non è possibile scambiare quattro chiacchiere a piacimento o proporsi per compiti diversi da quelli previsti. Quando la mappa indica un bersaglio, quella è l'unica direzione da seguire e tutto ciò che esula dalle azioni di nostra competenza, come dialoghi e operazioni più articolate, avviene durante filmati d'intermezzo, tranne nel caso dei quick time event, quando, cioè, ci verrà chiesto di premere una serie di tasti suggeriti nel minor tempo possibile. Nella fasi che prevedono lavori di precisione, per esempio, se si deve far scattare una serratura col grimaldello o si svita un bullone per accedere alle condutture dell'areazione, si passa a minigiochi che vanno spesso risolti in breve tempo e cercando di fare poco rumore (senza gesti bruschi, dunque), per non essere scoperti. Il grado di sfida non è certo insormontabile, ma sufficientemente stimolante: per sfuggire all'attenzione dei secondini conta più la furbizia della destrezza, basta studiarne le mosse e i percorsi.

Un'esperienza di gioco nel complesso gradevole e divertente, anche per chi non è appassionato della serie TV da cui trae spunto, ma incuriosito dalle storie carcerarie. Gli unici difetti di questa produzione riguardano la longevità e lo spessore qualitativo della simulazione. Occorrono sei ore circa per giungere alla conclusione e la natura del prodotto confezionato dagli sviluppatori non invoglia a ripetere tutto da capo: lo schema prefissato non cambia e gli stili di gioco implementati non eccellono, convincono solo al primo giro di giostra.

Tito Parrello

IN ALTERNATIVA...

Batman: Arkham Asylum, Nov 09, 9
Il manicomio criminale dove Batman deve ristabilire l'ordine è un luogo di detenzione lugubre e oscuro, in cui cercare forti emozioni.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Gen 05, 8½
L'esperienza carceraria proiettata in un immaginario fantascientifico: una galleria di personaggi carismatici e sequenze adrenaliniche.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **ZootFly** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://prisonbreak.deepsilver.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

+ Trasposizione che non tradisce l'originale
+ Affascinante ambientazione carceraria
+ Diversi stili di gioco che si alternano

− Limitata interazione con l'ambiente
− Scarsa libertà d'azione
− Brevi e fugaci contatti con altri detenuti

I cancelli del penitenziario si spalancano e il libero arbitrio è ridotto ai minimi termini. La detenzione ha ritmi e compiti prestabiliti: uno schema di gioco stretto, ma l'esperienza rispecchia l'immaginario convenzionale legato alle carceri.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	CONTROLLI
7	8	8	6	7	7

Un esempio d'interazione "fisica": per spostare l'asse di legno occorre fare leva con la forbice e muoverla.

La durata media dell'avventura è buona: aguzzando l'ingegno dovreste cavarvela in una quindicina di ore.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DARK FALL: LOST SOULS

Chi ha paura di tornare a Dowerton?

IN ITALIANO

Questo terzo episodio di *Dark Fall*, così come il predecessore, è interamente tradotto e doppiato in italiano. La traduzione coinvolge anche i vari elementi a schermo, come ritagli di giornali e ogni tipo di testo funzionale alla comprensione degli enigmi e della trama. Il lavoro svolto dai traduttori è discreto, anche se la versione italiana degli indizi che compaiono sotto forma di SMS è forse un po' più esplicita rispetto all'inglese. Il vero tasto dolente, invece, è il doppiaggio, pressoché inascoltabile. Va detto, però, che i dialoghi non sono particolarmente numerosi e che la situazione non migliorerebbe più di tanto selezionando il doppiaggio originale in inglese, fastidiosamente biascicato come il corrispettivo italiano.

NELL'ormai lontano 1999, il film "The Blair Witch Project" divenne un caso mediatico: un esempio di come fosse possibile confezionare un film in grado di terrificare lo spettatore spendendo solo qualche migliaio di dollari.

Recentemente, la questione degli horror a basso costo è tornata alla ribalta con "Paranormal Activity", che ci fatto capire come non basti stare alla larga da boschi deserti e casolari diroccati per sfuggire al terrore e che non si è al sicuro neanche fra le mura di casa propria. Entrambi i film, però, hanno una cosa in comune, l'abilità di sfruttare con un certo mestiere inquadrature studiatissime e un comparto audio convincente. La lezione era già stata ampiamente imparata e sfruttata da Jonathan Boakes (il personaggio che si cela dietro la firma Darkling Room), che sin dal 2003 terrorizza gli appassionati di avventure grafiche con titoli in gran parte basati su trame disturbanti ed espedienti capaci di far cadere dalla sedia anche il giocatore più smaliziato. Anche il buon Jonathan ha iniziato con un budget limitato, eppure è riuscito a tirare fuori dal cappello un inquietante viaggio nell'incubo che corrisponde al nome di *Dark Fall: Il Diario dei Misteri*. Il successo del gioco è stato tale, da condurre alla realizzazione di un seguito qualche tempo più tardi (*Dark Fall 2 Il Segreto del Faro*) e, quest'anno, persino di un terzo episodio dal titolo *Dark Fall: Lost Souls*.

Dark Fall: Lost Souls riprende l'ambientazione del primo *Dark Fall*, rispetto al quale sono state apportate evidenti migliorie grafiche ed è un'avventura grafica in prima persona, in cui il giocatore deve muovere il protagonista cliccando con il mouse sui bordi della schermata (ai quattro punti cardinali) per spostare man mano la visuale di circa novanta gradi. L'interazione con lo scenario è abbastanza semplice: nella parte bassa dello schermo sono presenti l'inventario e un telefono cellulare, che funge da torcia in alcuni momenti prestabiliti ed è l'unico veicolo per ricevere i bizzarri messaggi di un misterioso personaggio chiamato Echo. Gli oggetti presenti sulla scena con cui interagire sono indicati

> "Ogni elemento del gioco ha lo specifico scopo di turbare"

da due tipi di icone (che appaiono passandoci sopra con il cursore del mouse): una lente d'ingrandimento, che permette di esaminare o ingrandire un dettaglio, e una chiave inglese, che indica la possibilità di utilizzare un oggetto in inventario. A questo, si aggiunge anche un'interazione di tipo "fisico", che consiste nel muovere, aprire, scuotere e così via gli oggetti, mimando il movimento con lo spostamento del mouse.

Archiviata l'analisi della struttura del gioco, è senz'altro il caso di soffermarsi su trama e atmosfera, che costituiscono i cardini attorno a cui ruota l'intera avventura. Per quanto riguarda i contenuti, *Dark Fall: Lost Souls* propone praticamente tutti gli elementi tipici di un gioco "disturbante" dal punto di vista psicologico, visivo e uditivo: allucinazioni, affanni, fantasmi, siringhe e forbici conficcate nei muri, sangue e persino scarafaggi. Ogni elemento del gioco ha lo specifico scopo di turbare lo spettatore, mettendolo nei panni di un ispettore intrappolato all'interno di un incubo, in cui i confini del reale e del delirio non sono del tutto chiari.

La prima parte del gioco metterà alla prova il sangue freddo dello spettatore con apparizioni improvvise di fantasmi che balenano sullo schermo quando meno ce lo si aspetta. Proprio quando il giocatore inizierà a sentirsi preparato a questo tipo di "presenza" e a domandarsi se dovrà sentirsi il cuore in gola a ogni cambio d'inquadratura, *Dark Fall: Lost Soul* trova altri modi, altrettanto efficaci, per inquietare. Per esempio, una partita a "Un, due, tre, stella!" potrebbe rivelarsi tutt'altro che innocente, se giocata in compagnia del fantasma di una bambina scomparsa, mentre un paio di esperienze di reincarnazione consentiranno di tornare indietro nel tempo per rivivere il

MORTE APPARENTE

Ad accentuare l'incapacità del giocatore di comprendere l'effettiva sanità mentale del proprio alter ego virtuale contribuiscono dei brevi intermezzi filmati, che compaiono in caso di "morte" del personaggio. Niente paura, non capiterà di trovarsi a tu per tu con un indesiderato Game Over qualora si compissero delle azioni scellerate: semplicemente, sono presenti alcune situazioni pericolose che causano lo svenimento del malcapitato con conseguente visione di un tentativo di rianimazione. Ciò può succedere, per esempio, quando non si riesce a risolvere un enigma a tempo (in tal caso, si dovrà rientrare nella stanza e ricominciare) e quando si viene in contatto con alcune entità misteriose a forma di larva o manichini. Nell'immagine, un esempio: posizionando correttamente le quattro parti del circuito si avvierà un filmato, ma bisogna riuscirci prima che uno Shadowkin nascosto nell'angolo in alto a destra si avvicini troppo.

Ogni volta che si riceve un SMS, il telefono cellulare lo visualizza automaticamente.

Allegria! Forbici a non finire conficcate nel muro non sono per nulla rassicuranti.

Queste specie di larve insanguinate sono dei Succhiavita. Meglio fare attenzione o si rischia di venire uccisi.

A SPASSO NEL TEMPO E NEI CORPI

Nella seconda metà dell'avventura, si ha l'occasione di visitare alcune stanze dell'hotel tornando indietro nel tempo e prendendo temporaneamente il possesso dei corpi di alcuni personaggi secondari. In questo modo, si avrà modo di vedere l'albergo nel suo antico splendore e rivivere uno scorcio degli avvenimenti che hanno causato la violenta morte dei cosiddetti "Dimenticati", anime dannate intrappolate nel rimpianto e in una sorta di limbo che impedisce loro di raggiungere la pace eterna.

dramma di alcuni personaggi secondari. Meglio fermarsi qui, se non si vogliono rivelare tutti i colpi di scena. Quel che è certo, però, è che *Dark Fall: Lost Souls* non è avaro di situazioni e spunti, che rendono il gioco né lineare, né scontato. Questa varietà è dovuta sia a un approccio agli enigmi abbastanza diversificato, sia alla già citata presenza di una quantità enorme di dettagli tipicamente horror, che attingono alla letteratura e alle produzioni videoludiche degli ultimi anni. Il risultato di questo compendio del terrore è un gioco convincente sul piano "emozionale" e dalle dinamiche nel complesso efficaci.

Qualche appunto, però, va fatto. Al di là dell'abilità nello spaventare, la trama di *Lost Souls* presenta qualche sbavatura: capita non di rado, infatti, che la teoria del soprannaturale non sia sufficiente a spiegare cosa stia effettivamente succedendo, e ciò porta il giocatore a porsi una serie di domande apparentemente destinate a restare senza risposta. La qualità e la difficoltà degli enigmi è un po' oscillante e passa da momenti di semplicità estrema ad altri in cui si deve fare fatica non tanto per capire quale sia la soluzione, quanto come ottenerla nella pratica.

Dettagli a parte, compresi una recitazione pessima (sia in inglese, sia in italiano) e una certa carenza di dialoghi e parti più strettamente "narrative", *Dark Fall: Lost Souls* è un titolo da provare assolutamente se si apprezzano le avventure grafiche e le atmosfere claustrofobiche. Il modo ideale per giocarlo è la sera, a luci spente: se vi emozionano i film horror, il batticuore è assicurato.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

DETTAGLI BONUS

In aggiunta ai normali indizi che consentono al giocatore di proseguire nell'avventura, ma anche di acquisire un quadro d'insieme dell'accaduto, è possibile collezionare informazioni aggiuntive, del tutto opzionali. Per farlo è sufficiente, eseguire delle azioni particolari, come, per esempio, contattare un numero di telefono apparentemente inutile o suonare con una certa insistenza il campanello alla reception dell'hotel.

LUCE E MESSAGGI

Inseparabile compagno dell'ispettore è il suo telefono cellulare, grazie a cui potrà ricevere degli SMS da un certo Echo. Ogni volta che Echo vuole comunicare con l'ispettore, si sentirà un'interferenza e un SMS apparirà automaticamente sullo schermo. Nella maggior parte dei casi, questi messaggi contengono un indizio per superare l'enigma che si deve affrontare subito dopo. Gli indizi della versione italiana sono leggermente meno criptici di quelli in inglese. Il telefono funge anche da torcia, ma questa funzione è disponibile (inspiegabilmente) solo in alcuni punti prestabiliti, sottolineati da una voce che dice "Qui!".

IN ALTERNATIVA...

Dark Fall 2 Il Segreto del Faro, Feb 05, **7½**
Il secondo capitolo della serie *Dark Fall* propone un'ambientazione del tutto differente, ma non per questo meno inquietante.

The Lost Crown – Un'avventura di fantasmi, Giu 09, **9**
Altra ottima avventura ad alta percentuale di spavento, sempre firmata Jonathan Boakes, interamente centrata sui fantasmi.

info ■ Casa **Iceberg Interactive** ■ Sviluppatore **Darkling Room** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.darkfallgames.com**

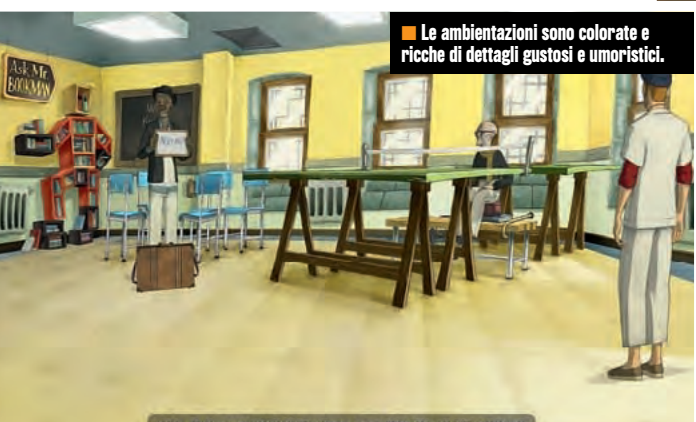
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera horror
- Enigmi ben studiati
- Trama accattivante

- Recitazione pessima
- Pochi dialoghi e filmati
- Intreccio a volte confuso

Un'avventura grafica intrigante e appassionante, avvolta in una coltre di atmosfera horror talmente fitta, da riuscire a riproporre praticamente tutte le situazioni più cupe e disturbanti che possano venire in mente. Da provare se non si teme qualche sobbalzo sulla sedia.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	ATMOSFERA
7	7	7	7	7	8

■ Le ambientazioni sono colorate e ricche di dettagli gustosi e umoristici.

■ Il design dei personaggi è sempre sopra le righe, ma funziona bene.

GENERE: AVVENTURA PUNTA E CLICCA

RUNAWAY: A TWIST OF FATE

Capitolo conclusivo per l'avventura più vintage del mondo PC.

IN ITALIANO

Runaway: A Twist of Fate è doppiato in lingua inglese, con sottotitoli in italiano. A volte, le traduzioni sono un po' troppo libere e perdono parte dei giochi di parole originali, ma sono comunque di buona qualità.

L'uscita del primo episodio della serie di *Runaway*, nel 2001 (ma in Italia arrivò solo due anni più tardi), fu come manna dal cielo per gli appassionati delle avventure punta e clicca.

Ai tempi, infatti, i fasti dell'era Lucas erano solo un ricordo e la tanto amata struttura di gioco a base di enigmi e dialoghi da selezionare sembrava morta e sepolta, anche a causa dello strapotere di sparatutto, giochi di ruolo e strategici. *Runaway*, nato da un piccolo studio di Madrid, riscosse un grande successo, sufficiente a farlo tradurre per il mercato americano e per il resto di quello europeo, affermando a tutti gli effetti una nuova realtà e una nuova serie. Lo stile adottato, pensato per ricordare un cartone animato, era delizioso, e l'alternarsi di momenti di seri e personaggi buffi ed eccessivi risuonava dell'eco dei più amati capolavori della LucasArts di *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* e *Day of the Tentacle*.

La risposta fu così positiva, che gli sviluppatori di Pendulo ebbero modo di creare un seguito, *Runaway 2*, scontrandosi però con delle critiche decisamente più severe. Il gioco, infatti, manteneva sostanzialmente i pregi del predecessore, ma ne riciclava anche i difetti, individuati in alcuni enigmi un po' assurdi e frustranti, e nell'obbligo di effettuare il cosiddetto "pixel hunting" (la caccia al pixel), ossia la tediosa ricerca degli oggetti interattivi effettuata con il mouse. Come se non bastasse, *Runaway 2* finiva con una sequenza poco soddisfacente, che rimandava brutalmente all'episodio successivo, lasciando i veri fan con un palmo di naso. Ora, finalmente, *Runaway: A Twist of Fate* è arrivato anche in Italia, pronto a chiudere la trilogia con una nuova avventura di Brian Basco, il buffo protagonista, e della sua bella fidanzata, Gina Timmins. La trama ci guiderà alla conclusione della vicenda iniziata nel 2001, ma non per questo richiede una conoscenza approfondita degli scorsi episodi. Chi ha giocato a tutta la serie coglierà immediatamente alcuni rimandi e apprezzerà i camei di vari personaggi, ma in linea di massima *A Twist of Fate* si rivela godibile anche per chi non ha mai seguito i vari *Runaway*. Il dato più evidente è che, anche questa volta, gli sviluppatori hanno optato per uno stile estremamente classico che, invece di sfruttare le recenti tecnologie per esplorare nuove forme di narrazione, si lega inscindibilmente alle cifre stilistiche delle vecchie avventure grafiche.
I personaggi di *Runaway*, pur essendo ben animati, si muovono in ambientazioni fisse, interattive solo in punti prestabiliti, e quando parlano tra loro stanno completamente immobili, riducendo la gestualità a movimenti minimi (un po' come succedeva in *Monkey Island*). Allo stesso modo, i Personaggi Non Giocanti sono come gli elementi della scenografia di un teatro, e stanno fermi ad aspettare che Brian si avvicini per parlare con loro o per cercare di risolvere un determinato

PRONTO SOCCORSO

Come in ogni avventura punta e clicca che si rispetti, in *Runaway: A Twist of Fate* vi capiterà spesso e volentieri di bloccarvi su un enigma, o magari di non riuscire a proseguire perché avete mancato una zona interattiva. In questi casi, vi basterà un clic per attivare il sistema di suggerimenti, ambientato direttamente negli studi di Pendulo. Qui, un buffo personaggio farà del facile humour sulla situazione, fornendovi indizi progressivamente più espliciti. L'idea è buona, e la realizzazione deliziosa.

2,5 DIMENSIONI

Lo stile grafico del gioco viene spesso definito "a due dimensioni e mezzo", o anche 2,5D, a indicare che i programmatori hanno usato dei modelli 3D, impiegandoli però in un ambito bidimensionale. Il risultato fa molto cartone animato, ed è senza dubbio uno dei pregi di questo *Runaway*.

■ La struttura del gioco è sostanzialmente la stessa delle avventure degli Anni '90.

Un mimo contorsionista che vi dà oggetti immaginari per risolvere enigmi? *A Twist of Fate* è anche questo.

Il gusto per le inquadrature durante le scene di intermezzo è ottimo.

LA TRILOGIA

Se vi siete persi i precedenti episodi e volete godervi tutta l'avventura, sugli scaffali troverete un cofanetto con l'intera trilogia al prezzo di 39,90 euro. Se siete appassionati del genere, si tratta di un affare, nonostante gli alti e i bassi dei giochi inclusi.

Gli artisti di Pendulo non si sono risparmiati e hanno prodotto decine di illustrazioni che sottolineano i pensieri dei personaggi.

UMORISMO NASCOSTO

Le scritte che indicano le modalità di interazione dell'oggetto selezionato con quello puntato (per esempio "Usa scimmia con idrante") ospitano le battute più divertenti di tutto il gioco. Secondo i momenti, infatti, tradurranno in maniera divertente i banali "usa X su Y", rendendoli più espliciti.

QUOTE ROSA

La bella Gina, improbabile fidanzata del nostro Brian, è il secondo personaggio giocabile di *A Twist of Fate*. Il suo approccio e il suo stile sono completamente diversi, e garantiscono un po' più di varietà, oltre a consentire una narrazione più vivace (ma anche più difficile da seguire, visto che parte subito in quarta). In ogni caso, il funzionamento del gioco e dell'interfaccia rimane lo stesso.

"Lo stile è estremamente classico"

enigma. Queste caratteristiche sono un'arma a doppio taglio, perché, pur solleticando la nostalgia di chi è cresciuto con le avventure grafiche, rischiano di stancare chiunque abbia sviluppato un gusto più moderno per i videogiochi. *A Twist of Fate* è lento e legnoso, e il suo autentico gusto "vintage" rischia di sfigurare a fianco a titoli più dinamici, non ricalcati sulle glorie del passato.

Pur rimanendo ancorati a vecchie convenzioni, però, gli sviluppatori si sono inventati un paio di soluzioni per risolvere i problemi più evidenti, eliminando gli enigmi meno sensati e introducendo un funzionale sistema di aiuti. Per evitare l'odiato pixel hunting, in qualunque momento è consentito attivare degli indicatori che evidenziano le zone interattive della schermata, mentre per chi rimane bloccato c'è un simpatico sistema di suggerimenti, che tra una battuta e l'altra faciliterà i passaggi più intricati.

Runaway: A Twist of Fate, dunque, si dimostra migliore del suo predecessore, su tutta la linea, affrontandone i problemi con maggior grazia e proponendo agli appassionati del punta e clicca un'avventura divertente, con un finale emozionante e ben raccontato. Ciò non toglie che la struttura sappia di vecchio, e che l'esecuzione non sia all'altezza dei capolavori presi come riferimento, rendendo l'ultima fatica di Pendulo un prodotto adatto principalmente ai videogiocatori con più esperienza sulle spalle, capaci di rinunciare all'innovazione in cambio di una sana dose di Anni '90.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Tales of Monkey Island, Feb 10, **9**
Cinque episodi per il grande ritorno del più temibile pirata nella storia delle avventure grafiche.

Sam & Max Season One, Lug 07, **7 ½**
La serie che ha sancito il ritorno in grande stile della moda del punta e clicca. GMC l'ha allegata all'edizione DVD del numero di gennaio 2009.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Pendulo Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.runaway-thegame.com**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Bello da vedere
- Trama interessante
- Interfaccia funzionale

- Struttura molto rigida
- Qualche momento un po' noioso
- Ancorato a vecchie convenzioni

Un buon finale per una delle serie che hanno contribuito alla rinascita delle avventure punta e clicca. Lo stile è così nostalgico da sembrare superato, ma gli appassionati dei vecchi giochi in stile LucasArts non rimarranno delusi.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	7	7	7	8	8

■ Possiamo importare il nostro personaggio da *Origins* o crearne uno completamente nuovo.

IN ITALIANO

Dragon Age: Origins – Awakening **è distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. Il doppiaggio dei dialoghi è rimasto in inglese, ma questi sono accompagnati da sottotitoli. Per gustare l'espandione è necessario possedere anche il titolo base *Dragon Age: Origins*.**

■ L'avventura ha inizio a Vigil, una fortezza dei Guardiani misteriosamente travolta dal nemico.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING

La prima espansione "di spessore" per l'Era dei Draghi.

DOPO una serie di contenuti scaricabili più o meno interessanti, il nuovo capolavoro di BioWare *Dragon Age: Origins* ottiene, finalmente, la sua prima, vera espansione.

Intitolata *Awakening*, continua la storia solo apparentemente completata nel titolo base, aggiungendo al tempo stesso nuove specializzazioni, incantesimi e altri contenuti di vario tipo, oltre a una trama che, nella nostra esperienza, ha richiesto poco meno di una trentina d'ore per essere completata.

È sempre difficile descrivere pregi e difetti di un GdR senza svelare i segreti della storia, ma, in sintesi, l'inizio ci vede tornare a vestire i panni dei Custodi Grigi (Grey Warden), l'ordine di guerrieri d'élite in cui eravamo entrati all'inizio di *Origins*.

Possiamo creare un nuovo personaggio o importare il nostro da *Origins*: la seconda opzione creerà qualche perplessità a chi, nel gioco precedente, era giunto a un finale che rendeva tale prosieguo un po' improbabile. Se questo è il vostro caso, il consiglio di BioWare è di "fare finta di niente"... In alternativa, *Awakenings* propone una "storia di partenza" completamente nuova per l'eroe: quella di un Guardiano proveniente dalle terre di Orlean.

Awakening introduce nel mondo di *DA* la possibilità di visitare un'intera nuova regione, Amaranthine, e pone sulle spalle del giocatore due fardelli: ricostruire l'ordine dei Custodi, che era stato lasciato in pessimo stato dagli eventi di *DA*, e lottare contro gli intrighi politici che squassano l'area – il tutto mentre la guerra contro i seguaci dell'Arcidemone non pare destinata a spegnersi. Come in precedenza, il protagonista è accompagnato nell'impresa da un gruppo di personaggi che potranno essere gradualmente reclutati durante le avventure in Amaranthine. Ed è qui che, purtroppo,

> "Trama e personaggi non sono al livello di *Origins*"

il gioco comincia a emettere qualche nota stonata. Né i nuovi personaggi, né la trama, infatti, mostrano quella profondità, quella cura per la caratterizzazione e i dettagli emotivi del carattere, e quella qualità dei dialoghi cui *DA* ci aveva abituato.

Si tratta, è bene dirlo, di un'opinione che scaturisce dal confronto con un "papà" che mostrava, in tali ambiti, un livello di qualità elevatissimo, e non di un giudizio negativo in senso assoluto. I contenuti narrativi di *Awakening*, rimangono molto robusti, e non sfigurerebbero accanto a quelli di molti altri GdR. Inoltre, è bello vedere tornare o meno alcuni personaggi della precedente avventura, in base alle scelte che abbiamo compiuto in essa – con un rafforzamento del senso di continuità della storia. In più, *Awakening* offre l'assortimento di nuovi mostri, magie, specializzazioni e talenti che è lecito attendersi in un'espansione di queste dimensioni: materiale utile anche per l'editor di contenuti personalizzati.

L'ultima riserva che esprimiamo riguarda i bug: *Awakening* "aggiorna" il titolo alla versione 1.03, e se mettiamo il termine tra virgolette è perché l'espansione introduce più problemi di quanti ne risolva. In definitiva, un titolo consigliato grazie anche alla splendida giocabilità propria della serie: peccato che gli autori, questa volta, abbiano scritto un po' "con la mano sinistra".

Vincenzo Beretta

ALI BUGGATE

La versione 1.03 di *Awakening*, la più recente al momento in cui andiamo in stampa, presenta purtroppo diversi bug. I più fastidiosi riguardano l'impossibilità di completare alcune sotto-quest, o danno risultati non corretti rispetto alle azioni compiute. Tali problemi possono apparire, o meno, in base alle scelte fatte dal giocatore (dal momento che molte quest vengono assegnate in base a esse, o possono essere risolte in modi diversi). Il gioco mostra una marcata instabilità su alcuni sistemi, e tende ad andare in crash con malaugurata frequenza (per tale ragione, vi consigliamo di salvare spesso). Alcuni talenti (tra cui la capacità di borseggiare) non funzionano correttamente, e ciò include persino alcuni tra quelli introdotti dall'espansione. È deludente notare che così tanti bug siano riusciti a scappare al controllo di qualità di BioWare, visto che alcuni sono evidenti anche per un occhio poco attento. Possiamo solo sperare che una patch arrivi al più presto.

IN ALTERNATIVA...

Fallout 3 Game of the Year Edition, Dic 09, **9**
Il GdR post-nucleare di Bethesda completo di tutte le espansioni. Un buon affare, anche se alcuni contenuti extra rendono il gioco troppo facile.

Risen, Ott 09, **8½**
Gli autori di *Gothic* iniziano una nuova saga, con un titolo dalle atmosfere cupe e dalle ambientazioni realistiche.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **BioWare** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://dragonage.bioware.com/awakening**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU dual core 1,6 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, *Dragon Age: Origins***
- Sis Con **CPU dual core 3,2 GHz, 2 GB RAM (4 GB Vista o 7), Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- ■ Una nuova regione da esplorare
- ■ Nuove opzioni e magie per tutte le classi
- ■ Si può importare il personaggio da *Origins*

- ■ Diversi gravi bug nella versione 1.03
- ■ Trama e protagonisti un po' scialbi
- ■ Non rispetta alcuni elementi narrativi

Un'espansione longeva e ricca di contenuti, che ha però i propri punti deboli in una trama non all'altezza dell'originale e in personaggi poco caratterizzati. Inoltre, diversi bug fastidiosi funestano la versione ora in commercio, la 1.03.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	DIALOGHI
7	8	9	8	7	7

Eggman ha dalla sua un mezzo dalla scarsa accelerazione.

Amigo, con tutta la sua carica latinoamericana, si tuffa in un percorso davvero folle.

GENERE: GIOCO DI CORSE

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

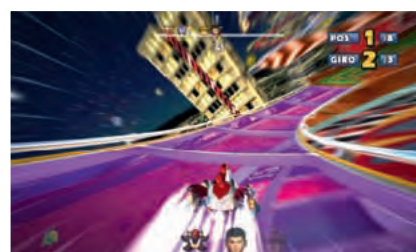
Ecco cosa succede quando tutti i personaggi storici di Sega se le danno in pista!

A volte, scopiazzare i rivali non è necessariamente un peccato mortale. È questo il caso di *Sonic & Sega All-Stars Racing*, un gioco che si propone come clone dichiarato di *Mario Kart* e che va a riempire un tassello solitamente scoperto in ambito PC.

Se Nintendo non ha la minima intenzione di portare il baffuto idraulico e i suoi amici sui desktop, Sega inverte la tendenza e ci propone un gioco di corse arcade che più immediato e divertente non si può, infarcito di decine di personaggi che hanno fatto la storia del marchio giapponese, dal "capitano" Sonic, volto di rappresentanza della casa di Tokyo fin dai tempi del Master System, al coraggioso Ryo Hazuki di *Shenmue*. Aspetto ancor più gradito, anche le ambientazioni delle piste ricreano più o meno fedelmente le atmosfere dei più celebri titoli Sega. Ciò che colpisce immediatamente di *Sonic & Sega All-Stars Racing* è il comparto visivo. Abituati alla grafica non proprio da urlo di *Mario Kart*, giocoforza castrata dall'hardware poco pompato del Wii, siamo rimasti favorevolmente colpiti dal compito svolto sullo stesso terreno da Sega, con un lavoro pensato per spremere al meglio i PC più recenti. Il risultato è una collezione di piste spettacolari e articolate, ravvivate da colori vibranti e scelte estetiche molto coinvolgenti, il tutto senza scendere

> "Tutto è maledettamente spassoso e immediato"

a compromessi con il framerate, sempre solido in qualsiasi circostanza (un bel passo avanti rispetto alla zoppicante versione console).

Un aspetto tutto sommato originale è costituito dai potenziamenti disponibili per i vari personaggi, le cosiddette mosse All-Star, riconducibili alle caratteristiche dei giochi originari. Non male, anche se alcune risultano sbilanciate e poco efficaci rispetto ad altre. E a proposito di aspetti poco bilanciati, la difficoltà del single player, dopo

un inizio decisamente blando, si acuisce in maniera un po' troppo improvvisa, creando qualche problemino anche a chi non è proprio a digiuno di titoli simili.

Un gioco del genere non può esimersi dal proporre un buon multiplayer. È per questo che siamo rimasti delusi dalla mancanza di una modalità online. L'unico modo per affrontare gli amici in adrenaliniche partite sarà tramite il classico schermo condiviso, con supporto fino a quattro giocatori.

Nulla di nuovo sotto il sole, ma tutto maledettamente spassoso e immediato. Se non cercate capolavori, ma solo giochi che sappiano divertire, *Sonic & Sega All-Stars Racing* farà al caso vostro.

Dario Ronzoni

IN ITALIANO

***Sonic & Sega All-Stars Racing* è totalmente in italiano, manuale, menu e informazioni a schermo compresi. La voce dello speaker è quella di Pietro Ubaldi, storico doppiatore di cartoni animati e serie TV.**

IN ALTERNATIVA...

Crazy Taxi, Ago 02, 7
Stagionato, ma ancor oggi uno dei titoli di guida arcade più divertenti e spettacolari sulla piazza.

TrackMania United, Feb 07, 8 ½
Piste assurde, velocità folli e divertimento allo stato puro. L'ultimo capitolo della serie *TrackMania* in tutto il suo splendore.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sumo Digital** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.sega-italia.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Consigliato **CPU Dual Core, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Immediato e divertente
- Grafica molto curata
- Effetto nostalgia assicurato

- Manca l'online
- Difficoltà un po' sbilanciata
- Non tutte le mosse sono efficaci

Un clone di *Mario Kart* davvero ben fatto, con il valore aggiunto di un parco-personaggi che non ha bisogno di presentazioni. Un must per tutti i fan di Sega. Peccato per la mancanza del supporto per le partite online.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	7	8	7	8	6

■ L'interazione con lo scenario avviene cliccando sull'oggetto scelto e selezionando una delle azioni disponibili sul puntatore a forma di teschio.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

Ci sono uno stregone, un cuoco e una piratessa…

IN ITALIANO

Il gioco arriva sugli scaffali dei negozi tradotto e sottotitolato in lingua italiana, ma il doppiaggio (peraltro non esattamente brillante) resta in lingua inglese.

IN occasione dell'anteprima di *Ghost Pirates of Vooju Island*, non abbiamo perso tempo prima di sottolineare come buona parte della caratteristiche salienti di questa nuova avventura grafica ricordassero fin troppo da vicino la serie di *Monkey Island*.

Fra queste, impossibile non citare l'ambientazione piratesca, lo stile punta e clicca vecchia scuola, il senso dell'umorismo nonché, come ciliegina sulla torta, la presenza (in qualità di autore) dello stesso Bill Tiller accreditato come disegnatore nell'arcinoto *The Curse of Monkey Island*.

Giunti alla resa dei conti, ovvero il momento in cui una versione definitiva nel gioco ha raggiunto la redazione di GMC per ottenere la sua brava recensione, il vero banco di prova sono diventate non le somiglianze, ma le differenze fra i due titoli che, a dispetto di ogni facile paragone, non sono certo poche.
La caratteristica principale di *Ghost Pirates of Vooju Island*, permette di prendere le distanze non solo dall'ormai inevitabile metro di paragone "scimmiesco", ma anche da buona parte (se non addirittura tutta) della schiera di avventure grafiche sinora realizzate. I protagonisti principali, infatti, sono ben tre e dall'inizio alla fine del gioco agiscono in maniera più o meno indipendente gli uni dagli altri. "Più o meno" perché, sebbene distanti, riescono a comunicare fra loro grazie al particolare status di fantasmi, scambiandosi pareri e consigli in merito ai vari oggetti ed enigmi che si trovano ad affrontare.
Ma andiamo con ordine.

La trama narra le vicissitudini di Papa Doc, Blue Belly e Jane Sterling (rispettivamente uno stregone, un cuoco di bordo e una piratessa) che, a causa di una maledizione lanciata da Queen Zimbi, l'ex moglie di Papa Doc, si trovano a dover vagare per Vooju Island sotto forma di spettri, mentre i loro corpi giacciono privi di vita in una caverna sotterranea.
I piani di Queen Zimbi, però, sono ben più ambiziosi e prevedono la liberazione di alcuni spiriti malvagi che la aiutino nella conquista dell'intero Mar delle Azzurbe. Starà ai nostri tre eroi re-impossessarsi prima dei propri corpi e poi (nella seconda metà del gioco) sventare il diabolico piano della donna.

L'altra peculiarità di *Ghost Pirates* consiste in una certa dinamicità nell'utilizzo dei personaggi e della loro condizione di fantasmi. Il giocatore, infatti, può passare da un protagonista all'altro in qualsiasi momento cliccando sulla corrispondente icona e risolvere gli enigmi nell'ordine preferito.
In aggiunta, come già accennato, è consentito chiedere un parere agli altri personaggi sfruttandone le specifiche competenze di stregone, cuoco e pirata. Nella pratica, ciò significa che quando si esamina un oggetto questo viene inserito sotto forma di "idea" nell'inventario, per poi diventare argomento di discussione con gli altri membri del gruppo. La cosa deludente è che, in realtà, le strade dei tre personaggi sono completamente indipendenti e non capita mai di dover, effettivamente, affrontare un enigma "tutti insieme".

Passare da un protagonista all'altro significa semplicemente decidere quale enigma affrontare per primo, ma non c'è mai una reale interazione fra le azioni dei tre compagni. Una volta ri-ottenuti i propri corpi, inoltre, i nostri eroi avranno modo di assumere nuovamente la condizione di fantasma, che permette loro

INVENTARIO DI IDEE

In qualità di fantasmi, i tre protagonisti possono comunicare a distanza, e questa abilità risulta particolarmente utile per condividere idee e suggerimenti. Toccando un oggetto, infatti, si aggiungerà all'inventario la corrispondente "idea" da usare come argomento di discussione con gli altri personaggi che, in base alla propria professione, sono in grado di suggerire in che modo utilizzare un elemento dello scenario o di fornire importanti informazioni a riguardo. Una variante più elaborate del caro, vecchio comando "esamina", che viene moltiplicato per tre aggiungendo spessore all'esplorazione degli ambienti.

CHI FA DA SÉ FA PER TRE

L'interazione pratica fra i tre personaggi è pressoché inesistente, in quanto non capiterà mai che le azioni di uno vadano a influire sugli enigmi che dovranno affrontare gli altri. Il passaggio arbitrario da un protagonista all'altro, quindi, non è affatto utile ai fini dell'intreccio, ma concede semplicemente al giocatore la possibilità di affrontare i rompicapi in ordine meno lineare, magari tralasciando momentaneamente un passaggio difficile da superare, per rinfrescarsi le idee altrove.

■ In quanto fantasmi, i personaggi sono trasparenti e attraverso i loro corpi s'intravede il fondo dello scenario, con un effetto grafico decisamente accattivante.

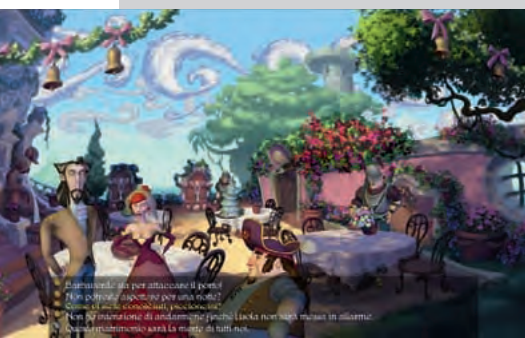
Tutte le ambientazioni, sia interne, sia esterne, sono realizzate con estrema cura e dovizia di dettagli.

Nella seconda parte del gioco si può finalmente dialogare con gli altri personaggi: quando si possiede un corpo, socializzare è molto più semplice.

FANTASMA SÌ, FANTASMA NO

Dopo aver ripreso possesso dei propri corpi, i tre protagonisti hanno comunque l'opportunità di assumere nuovamente la forma ectoplasmatica, ma ciò avviene in momenti precisi dell'avventura, privando il giocatore della facoltà di passare da una forma all'altra a piacimento. L'assenza di questa opzione non compromette più di tanto il ritmo di gioco, ma avrebbe certo rappresentato una possibilità interessante.

DÉJÀ VU

Abbandonata Vooju Island, lo stile grafico assume dei contorni ben noti agli appassionati di avventure piratesche, ricordando da vicino *Monkey Island* anche nella gestione dei dialoghi. La cosa inizia persino a diventare surreale nel momento in cui ci si ritrova a parlare di leviatani e sirene: le coincidenze iniziano a essere davvero troppe!

di passare attraverso le pareti o di muoversi indisturbati fra la folla. Anche in questo caso, però, colpisce (in negativo) il fatto che non spetta al giocatore decidere quando far avvenire la trasformazione in fantasma.

In buona sostanza, nonostante un'apparente sensazione di libertà d'azione, ci si accorge che il gioco segue comunque dei binari prestabiliti, ma è un peccato che non siano state sfruttate in modo più complesso le possibilità offerte dal binomio fantasma/corpo in carne e ossa e dalla presenza di ben tre personaggi giocabili.

Sicuramente non è il caso di parlare di sviste, bensì di scelte ben ponderate (volte, probabilmente, a non rendere troppo

> "Non c'è mai una reale interazione fra le azioni dei tre compagni"

dispersiva l'esperienza di gioco) che, però, impediscono a *Ghost Pirates* di differenziarsi in maniera netta dai suoi diretti concorrenti.

Una volta messe da parte le pretese di originalità, però, va detto che ci si trova di fronte a un'avventura grafica ben fatta, che metterà alla prova anche il più navigato degli appassionati del genere.

Certi enigmi, infatti, richiedono quel pizzico di follia, senso dell'umorismo e pensiero laterale senza i quali non è possibile affrontare le avventure vecchio stampo tanto care ai fan di Guybrush e LeChuck. Fra i peccati veniali commessi dal team di sviluppo, figura anche il moderato carisma dei personaggi, che li rende simpatici quando basta ma non indimenticabili, né sul piano delle battute sagaci, né su quello del design (a dispetto delle forme abbondanti della bella Jane, che faranno la gioia di più di un giocatore...).

Purtroppo, le similitudini con *Monkey Island* rendono ulteriormente difficile da superare il paragone con il mostro sacro di LucasArts e, nonostante le buone intenzioni e le illustri partecipazioni, *Ghost Pirates of Vooju Island* non si avvicina all'impareggiabile umorismo e carisma del suo diretto rivale.

Ciò non toglie, però, che l'avventura confezionata da Autumn Moon si meriti un posticino nella lista della spesa di qualsiasi appassionato di pirati e non, in cerca di una dozzina di ore di sano divertimento punta e clicca.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

A Vampire Story, Gen 09, **8**
La precedente fatica di Bill Tiller è ambientata nel mondo dei vampiri e si è rivelata un gioco fresco e coinvolgente. Da provare.

Tales of Monkey Island, Feb 10, **9**
Il più recente capitolo del Re di tutte le avventure grafiche piratesche è un gioco praticamente imperdibile per chi ha nostalgia dei ben tempi andati.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Autumn Moon Entertainment** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ghost-pirates.it/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2,2 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Ben tre protagonisti
+ Enigmi ben studiati
+ Stile "vecchia scuola"

− Troppo simile a *Monkey Island*
− Poca interazione fra personaggi
− Trama banale

Dimenticate *Monkey Island*, ma godetevi comunque questa nuova avventura a base di pirati e voodoo, che propone una trama ed enigmi stuzzicanti. Quello che serve per mettere in moto la materia grigia, anche se le premesse erano un po' più invitanti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	7	7

Il carrozzone dove dorme Sadwick segna l'inizio della nostra avventura.

L'inventario ci sarà molto utile per combinare i numerosi oggetti che troveremo.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda i menu e le scritte a schermo. Il parlato, invece, è in inglese.

Premendo la barra spaziatrice, il gioco evidenzierà le aree cliccabili.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE WHISPERED WORLD

Ridi, pagliaccio, sul tuo amore infranto! Ridi del duol, che t'avvelena il cor…

Ci sono clown che fanno ridere e clown che sospirano malinconici. Fin dalle prime rivelazioni dei mesi scorsi, *The Whispered World*, nuova avventura grafica dei teutonici Daedalic Entertainment, si era contraddistinta per un'atmosfera abbastanza inusuale, fortemente caratterizzata dalla presenza di Sadwick, giovane e triste clown alle prese con misteriosi sogni e pericoli che minacciano il suo lento e sonnacchioso mondo in salsa fantasy. Con la chicca rappresentata da un'originale veste grafica, senza tempo nel suo delicato tratto intimista, l'attesa per il gioco si era fatta abbastanza pressante. È quindi con malcelata impazienza che abbiamo installato *The Whispered World*, pronti a tuffarci in questo mondo dalle tenui tinte velate di tristezza.

A prima vista, il gioco si mostra decisamente classico, con l'immortale punta e clicca a gestire in scioltezza le azioni, anche se la scelta di abbandonare il tasto destro del mouse per l'utilizzo degli oggetti, a favore di un mini-menu che compare tenendo premuto il sinistro, appare come una macchinosità non necessaria.

Tutto è permeato da un'atmosfera malinconica e dimessa, a partire dal protagonista, sempre pronto a proporci la sua disincantata e depressa visione del mondo. Sadwick fa parte di un piccolo circo itinerante, gestito insieme al fratello e allo squinternato nonno. Fare il clown non è la sua ambizione maggiore, ma, goffo e privo di talento, Sadwick cerca comunque di sbarcare il lunario in attesa di tempi migliori. Contro ogni previsione, sarà proprio il timido clown a salvare il mondo da una terribile minaccia.

> "Se cercate un gioco frenetico, passate oltre"

Se cercate un gioco frenetico, passate oltre. Anche nel panorama delle avventure grafiche, *The Whispered World* non spicca per dinamismo e la storia si dipana lenta, faticando a fare presa sul giocatore. Colpa, innanzitutto, di uno scarso mordente complessivo, che passa per un numero assai risicato di personaggi e di ambientazioni. Che dire, poi, degli enigmi? Alcuni appaiono azzeccati e coinvolgenti (interessante la possibilità di servirsi del vermiciattolo domestico Spot, per risolvere determinati passaggi), ma il più delle volte si limiteranno a replicare lo schema trito e ritrito della combinazione di oggetti, alla lunga abbastanza noioso e non sempre logicamente attendibile.

La versione italiana risente, inoltre, di una pessima realizzazione tecnica, con frequenti incongruenze tra le frasi selezionate durante i dialoghi e le parole effettivamente pronunciate dai personaggi. *The Whispered World* è troppo noioso, dimesso e dalla verve tragicomica eccessivamente fuori fuoco per appassionare davvero il giocatore. Si salva appieno solo il comparto grafico, disegnato a mano in un delizioso 2D. Un curioso esperimento e poco più.

Dario Ronzoni

AVVENTURE MADE IN GERMANY

Di stanza ad Amburgo, Daedalic Entertainment si è ritagliata in pochi anni un discreto seguito di fan, soprattutto nella natia Germania. Concentrata sulle avventure grafiche, Daedalic ha vinto nel 2009 il titolo di Studio tedesco dell'anno. Oltre a *The Whispered World*, ha sviluppato *Edna & Harvey: The Breakout* e *A New Beginning*.

IN ALTERNATIVA...

The Path, Giu 09, **8**
Un'avventura originale, inquietante e in grado di trasmettere messaggi "alti". Da provare.

Grim Fandango, Ott 98, **9**
Pasticcione e romantico, Manny Calavera è ancora l'insuperato antieroe delle avventure grafiche. Capolavoro assoluto.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Daedalic Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.the-whispered-world.com

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Grafica 2D elegante ed evocativa**
- **Alcuni enigmi ben studiati**
- **Il vermiciattolo è un compagno importante**

- **Alcuni enigmi appaiono illogici**
- **Troppa ripetitività**
- **Storia noiosa e priva di mordente**

***The Whispered World* delude ampiamente le attese, rivelandosi un'avventura deprimente oltre ogni intento tragicomico e dagli enigmi artificiosamente cervellotici. Merita un plauso convinto solo la realizzazione grafica, davvero un piccolo capolavoro di raffinatezza.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	6	7	6	5	6

In ogni momento, è possibile mettere in pausa il gioco per inviare ordini alle proprie truppe.

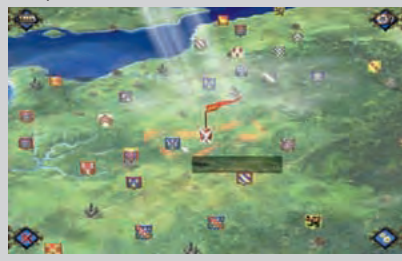
La parte più difficile negli scenari con Giovanna d'Arco sarà tenere sotto controllo la Pulzella!

GENERE: WARGAME

HISTORY GREAT BATTLES MEDIEVAL

Un *Total War* in piccolo, ma con molti grandi pregi.

REPORTAGE DALLA STORIA

HISTORY Great Battles Medieval propone quattro campagne ambientate durante la guerra dei Cent'Anni. La prima, di tutorial, è molto semplice, e consiste in una serie di scenari che permettono di apprendere i fondamenti del gioco. Le altre sono dedicate alla conquista della Francia settentrionale da parte di Enrico V, al contrattacco decisivo sferrato da Giovanna d'Arco nel 1429 (anche se la guerra sarebbe continuata per molti altri anni ancora), e "La Storia del Cavaliere Onorevole" sugli scontri per il controllo della Francia meridionale (Provenza e Linguadoca). Ogni campagna è accompagnata da immagini tratte dai documentari di History Channel, che aiutano a introdurre la situazione tattica e a comprenderne il contesto storico.

FRUTTO della collaborazione di Slitherine con History Channel, *HISTORY Great Battles Medieval* è un gioco tattico dedicato alla guerra dei Cent'Anni, il grande conflitto che, tra il XIV e il XV secolo, coinvolse Francia e Inghilterra.

Tale guerra non solo vide sul campo l'intero spettro delle armi medievali, dai cavalieri corazzati della nobiltà ai primi cannoni, ma figure storiche rimaste eternamente celebri come Enrico V e Giovanna d'Arco. È impossibile parlare di un gioco dedicato a scontri tattici nel Medioevo senza paragonarlo con il punto di riferimento della serie: *Medieval II*. Si tratta, però, di un confronto sterile, in quanto i due titoli, malgrado una superficiale rassomiglianza, sono molto differenti. *HGBM* cerca di unire la giocabilità tipica dei wargame da tavolo con miniature alle opportunità offerte dal PC. La qualità grafica e le animazioni delle truppe (e degli scontri) ricordano senza dubbio *Medieval*, ma il sistema di combattimento è molto più stilizzato.

Le unità muovono e combattono su un'invisibile griglia di quadrati, particolarmente evidente mentre diamo gli ordini con il gioco in pausa. Il risultato è che, per esempio, gli spostamenti non avvengono mai in diagonale, ma con le truppe che si muovono effettuando curiose rotazioni a 90gradi. Gli ordini vengono dati rigorosamente in pausa,

> "È evidente l'effetto delle armi sui diversi tipi di unità"

mentre l'azione si svolge in tempo reale. Altri elementi "giocosi" di *HGBM* includono le "carte da battaglia", vere e proprie carte da gioco virtuali che i due schieramenti possono "tenere in mano" e utilizzare nei momenti più opportuni, per esempio per dare maggiore impulso alle truppe con un grido di guerra o per rinsaldare lo spirito dei soldati. Inoltre, tra una battaglia e l'altra, il giocatore può personalizzare le proprie armate acquistando nuove truppe o migliorando quelle già a disposizione, grazie all'oro che è consentito accumulare completando particolari obiettivi. L'elemento più interessante dal punto di vista tattico è il sistema "carta-sasso-forbice" utilizzato per risolvere i combattimenti. Le frecce, per esempio, possono essere parate dagli scudi, ma sono generalmente letali contro truppe sprovviste di questa difesa – inclusi gli altrimenti fortissimi cavalieri appiedati con spade a due mani. Naturalmente, una carica di cavalleria contro gli arcieri avrà invece conseguenze letali per questi ultimi, e così via. Per quanto tali effetti siano eccessivamente evidenti in *HGBM*, aiutano a comprendere le relazioni tra i vari tipi di armi del periodo e il perché qualsiasi tattica sensata debba prevedere una corretta combinazione delle unità a disposizione.

Le campagne sono sostanzialmente lineari, anche se dalla mappa strategica è possibile compiere alcune scelte su come procedere e sbloccare sottomissioni opzionali (alcune delle quali segrete fino al momento in cui si verificano le condizioni adatte).

HISTORY Great Battles Medieval è un titolo consigliato a chi vuole dare uno sguardo all'epoca medievale senza le complicazioni di giochi più sofisticati come *Medieval II* – nonché un'ottima introduzione per chi vuole avvicinarsi al mondo dei wargame realistici.

Vincenzo Beretta

IN ITALIANO

***HISTORY Great Battles Medieval* è disponibile in lingua italiana: scatola, manuale, programma e doppiaggio. In alternativa, può essere giocato in inglese, tedesco, francese o spagnolo. L'opzione della lingua può essere scelta durante l'installazione.**

IN ALTERNATIVA...

Medieval II: Total War, Dic 06, 9
Un classico di Creative Assembly che ricostruisce il periodo medievale a livello tattico e strategico, con un vasto sostegno dei Mod.

Field of Glory , Feb 10, 8
Sempre di Slitherine, è uno dei migliori titoli in circolazione sulle battaglie dell'antichità, con un buon numero di battaglie ed espansioni.

info ■ Casa **Slitherine** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.slitherine.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHZ, 512 MB RAM (1 GB Vista e 7), Scheda 3D 128 MB, 1,7 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

+ Sistema semplice, ma elegante
+ Possibilità di personalizzare le armate
+ Ottimo supporto per i Mod

– La "griglia" a quadrati lascia perplessi
– Limitato alla guerra dei Cent'Anni
– Poco longevo

***HISTORY Great Battles Medieval* è un semplice, ma gradevole ibrido tra i giochi da tavolo di miniature e la strategia in tempo reale (con ordini dati in pausa) tipica degli strategici PC. Se vi incuriosisce la guerra dei Cent'Anni, dategli una possibilità.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	MOD
7	6	8	7	7	7

Prima di poter assaltare un UFO, bisognerà abbatterlo con l'ausilio degli intercettori.

Le possibilità di ricerca sono molteplici e abbracciano tanto le applicazioni tecniche, quanto la comprensione della minaccia aliena.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

UFO EXTRATERRESTRIALS GOLD EDITION

La cosa più simile a *X-Com* in questa zona della Via Lattea.

IN INGLESE

UFO: Extraterrestrials Gold **è disponibile solo in lingua inglese. Il principale ostacolo, per i non anglofoni, è rappresentato, in questo caso, dai testi delle ricerche, la cui lettura è pressoché fondamentale per comprendere lo svolgimento degli eventi. Il titolo può essere acquistato in download digitale con l'ausilio del servizio Steam.**

IL SECONDO EXTRATERRESTRE

Chaos Concept sta sviluppando, al momento, un nuovo capitolo di *Extraterrestials*. Si tratterà di un prequel centrato sugli avvenimenti terrestri prima della colonizzazione di Esperanza. Tra le novità annunciate, l'introduzione delle forze navali e dell'attività aliena negli oceani, scelta che strizza l'occhio allo stile di gioco di *Terror From The Deep*. La pubblicazione è prevista per la fine del 2010.

PER tutti gli appassionati di cinema, lo sguardo magnetico di Humphrey Bogart in "Casablanca" e l'ultima canzone suonata dal pianista Sam rimangono memorie indelebili, esperienze di vita.

Fatte le debite proporzioni, qualsiasi giocatore che abbia vissuto l'età d'oro degli strategici – la prima metà degli Anni '90 che ha visto la pubblicazione di perle del calibro di *Civilization* e *Command & Conquer* – non può sottrarsi a un brivido di nostalgia, ripensando agli alieni dal grilletto facile che infestavano le cittadine rurali di *UFO: Enemy Unknown*.

Laddove, però, il capolavoro Westwood ha gettato le basi di un genere vastissimo e di una saga ancora oggi florida, la formula tattica di *X-Com* è rimasta appannaggio di una serie di titoli più o meno di nicchia, spesso validi, ma lontani dalle atmosfere del grande antesignano. I tentativi di rinverdire i fasti della lotta agli alieni si contano, tutto sommato, sulle dita di una mano: il più celebre è rappresentato, a tutt'oggi, dalla trilogia di *Artermath, Aftershock e Afterlight*.

La palma della maggiore fedeltà al gioco ispiratore spetta, però, a quell'*UFO: Extraterrestrials* pubblicato da Chaos Concept nel 2007. Un titolo che ha attraversato piuttosto in sordina l'orizzonte degli appassionati, pagando lo scotto di una considerevole farcitura di bug e di scelte di design ben poco azzeccate (GMC lo ha recensito sul numero di luglio 2007; voto: 6,5). Un peccato, dal momento che le potenzialità per un degno remake dell'*UFO* originale c'erano tutte, in fondo.

Alla luce di questo, l'edizione *Gold* che Chaos Concept propone a tre anni di distanza trova una propria ragion d'essere. Trama e meccaniche di gioco restano, comprensibilmente, le stesse: il pianeta Esperanza, colonizzato dalla specie umana, è vittima di angherie sempre più frequenti da parte di vascelli alieni, con tanto di rapimenti e attacchi ai civili; al giocatore, che riveste i panni del comandate della "Counter-alien force", spetta l'ingrata impresa di rimandare a casa gli ospiti indesiderati. Per far ciò, dovrà approntare una base in pieno stile Area 51, con tanto di laboratori, hangar e strutture per il contenimento degli alieni catturati: proprio da qui partiranno i caccia, con il compito d'intercettare gli UFO e abbatterli. Limitarsi a ripulire i cieli dai vascelli alieni si rivelerà, però, una strategia perdente: l'enorme vantaggio tecnologico degli extraterrestri potrà essere contrastato solo inviando squadre di soldati a impadronirsi di manufatti e armi tra le carcasse semidistrutte degli UFO.

Tali scontri tattici tra i nostri militi e i membri sopravvissuti dell'equipaggio alieno rappresentano, in effetti, una buona metà della struttura di *UFO: Extraterrestrials:* lo stile, qui, è quello classico della tattica a turni, con soldati da muovere singolarmente in base alle "unità di tempo" , una sorta di punti-azione spendibili per muoversi, aprire porte, sparare e così via. Una volta esaurite le mosse disponibili, toccherà al nemico rispondere. Un sistema

RICERCA E SVILUPPO

Colmare il divario tecnologico che separa gli umani dagli alieni è fondamentale in *Extraterrestrials*. La ricerca procede recuperando sul campo manufatti e cadaveri, che verranno poi studiati dagli scienziati al fine di carpirne i segreti: ciò non consentirà soltanto di utilizzare le armi strappate dalle fredde zampe degli alieni defunti, ma anche di ideare tecnologie innovative in grado di garantire, per esempio, l'immunità agli attacchi psionici oppure tossine particolarmente efficaci contro alcuni nemici. Catturare e interrogare i comandanti alieni garantirà, poi, l'accesso a informazioni riservate sul destino del pianeta Terra e sulla natura dell'invasione. Armi ed equipaggiamenti ricercati potranno, inoltre, essere prodotti in serie grazie alle officine, e venduti alla bisogna: un ottimo modo per rimpinguare il bilancio mensile.

All'inizio del gioco, quando i soldati sono ancora inesperti, il tiro ravvicinato è il miglior modo per far fuori gli avversari.

In *Extraterrestrials*, il giocatore può scegliere tra diversi livelli di Intelligenza Artificiale degli alieni.

Prima di ogni missione si dovranno equipaggiare i propri uomini con fucili, granate e gingilli di ogni genere.

FINANZIAMENTI PUBBLICI

L'organizzazione che ci troveremo a condurre riceverà fondi dalle nazioni del pianeta Esperanza in misura variabile, sulla base dell'efficacia dimostrata nel contrastare la minaccia aliena. Lasciare che gli UFO solchino indisturbati i cieli di una nazione, oppure ignorare le richieste di aiuto provenienti dalle città sono ottimi modi per veder crollare i propri finanziamenti. Gli alieni cercheranno attivamente di costringere i diversi stati alla resa, costruendo basi sul loro territorio: quando ciò accadrà, dovremo individuare la costruzione e assaltarla per riaprire il rubinetto dei fondi.

I mezzi corazzati sono ottimi per attirare il fuoco nemico lontano dai soldati a piedi.

MAPPA GLOBALE

Oltre agli scontri tattici e alla gestione delle basi, *Extraterrestrials* offre anche la modalità "Geoscape", ovvero una mappa dell'intero pianeta Esperanza sulla quale vengono gestiti gli scontri tra i nostri velivoli e gli UFO. Si tratta, in realtà, di battaglie molto semplificate, all'interno delle quali l'intervento del giocatore è minimo.

FANTASCIENZA SPECIALE

Dal 16 aprile potete trovare in edicola un numero speciale di GMC dedicato interamente ai giochi strategici a tema fantascientifico. In una cavalcata mozzafiato che copre il genere dai suoi albori fino ai più recenti *Warhammer 40.000 Dawn of War II – Chaos Rising*, *Command & Conquer 4 Tiberian Twilight* e *Supreme Commander 2*, GMC Strategy Fantascienza non manca di gettare uno sguardo anche al futuro, sul prossimo *StarCraft II*. Come ciliegina sulla torta, poi, il gioco completo allegato è *UFO Aftershock*. Il tutto per 7,90 euro.

simile, per quanto sembri statico e poco realistico sulla carta, garantisce invece una buona dose di tensione: osservare impotenti un alieno mentre solleva il proprio fucile al plasma e dirige una raffica in direzione dei nostri uomini immobili è un'esperienza che tutti i veterani di *Enemy Unknown* conoscono bene, e che *Extraterrestrials* ripropone perfettamente.

Ferme restando queste caratteristiche, la *Gold Edition* risolve gran parte dei problemi riscontrati all'uscita. Il gioco è molto più stabile – chi vi scrive ricorda un bug insormontabile proprio nel corso delle ultime missioni, fortunatamente sparito – e le scelte più controverse sono state riviste. I soldati, prima suscettibili solo di ferite più o meno gravi, possono ora morire e, di conseguenza, se ne possono reclutare di nuovi; fanno la loro comparsa le missioni notturne, un grande classico di *Enemy Unknown*, e anche un'utile minimappa; gli UFO tendono a muoversi in sciami e a offrire una sfida maggiore. Inoltre,

> "È *Extraterrestrials* riveduto e corretto dalla community"

l'albero tecnologico è stato esteso e risulta, alla prova dei fatti, veramente vasto, in grado di coprire la progressione lungo sei o sette generazioni di armi ed equipaggiamenti, dal semplice laser ai fucili a impulsi, passando per scudi energetici ed esplosivi assortiti.

Gran parte delle migliorie apportate deriva, in effetti, dall'integrazione del titolo con i più interessanti Mod prodotti dalla community nel corso di questi anni, tutti personalizzabili dal giocatore: ne risulta una flessibilità sorprendente. A rimanere immutata è la grafica, che se già appariva vetusta tre anni fa, adesso fa quasi tenerezza per la legnosità delle animazioni e l'aspetto vagamente "artigianale". Alla fine della fiera, ciò che ci viene proposto è *Extraterrestrials* riveduto e corretto dalla comunità di appassionati, con un intervento degli sviluppatori non troppo rilevante, tutto sommato: un gioco privo di bug gravi e di mancanze evidenti nelle meccaniche; in sostanza, un gioco come tutti i giochi dovrebbero essere all'uscita. Non possiamo dire che ci piaccia la pratica, di questi tempi fin troppo comune, di "impacchettare" contenuti sviluppati dai fan e aggiustamenti buoni per le patch, per poi rivenderli come espansioni scaricabili o nuove edizioni. D'altra parte, allo stato attuale *UFO: Extraterrestials* è un titolo godibile e ben fatto, perfetta incarnazione di un genere che non vanta certo molti esponenti.

Per chiunque si sia perso il gioco al primo giro, questa *Gold Edition* è una manna dal cielo. Chi, invece, ha già consegnato il proprio obolo a Chaos Concept, ha tutto il diritto di masticare amaro prima di rimettere mano al portafogli.

Claudio Chianese

IN ALTERNATIVA...

UFO: Afterlight, Apr 07, 7½
L'ultima e più riuscita incarnazione della saga targata Altar Games reinterpreta in modo peculiare le meccaniche classiche del genere.

Elven Legacy, Lug 09, 7½
Sempre strategia a turni, ma su scala diversa, per il titolo che molti hanno salutato come il successore spirituale di *Fantasy General*.

info ■ Casa **ND Games** ■ Sviluppatore **Chaos Concept** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 18,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://ufo.ufo-extraterrestrials.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,5 GHz , 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,6 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Fedele a *Enemy Unknown*
- Longevo e complesso
- Battaglie tattiche di spessore

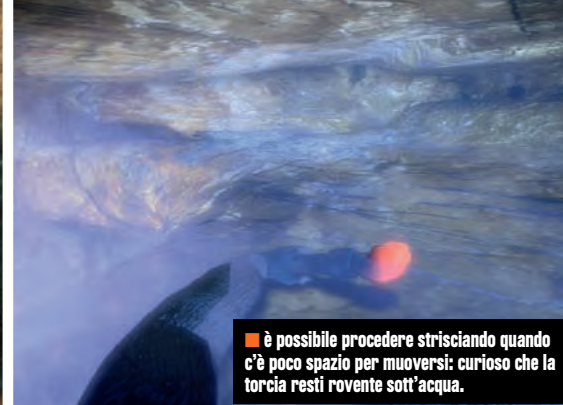
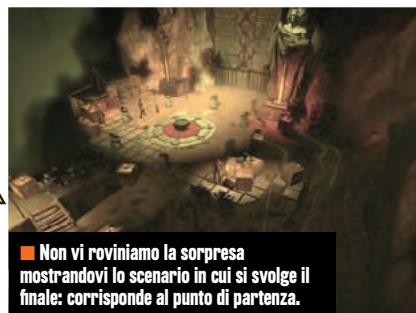
- Tecnicamente povero
- A tratti ripetitivo
- Miglioramenti in ritardo di tre anni

Imitare *Enemy Unknown* è, di per sé, un pregio: Chaos Concept riesce a farlo persino con una certa eleganza. La *Gold Edition* presenta un gioco comprensivo delle molte migliorie necessarie a renderlo davvero gustoso; però, *Extraterrestials* avrebbe dovuto essere così già all'uscita.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MISSIONI TATTICHE
5	6	7	8	7	7

EXTRA IMMAGINARI
Una volta completata la trama, si sblocca un minigioco intitolato "Trova la corretta definizione per la storia che hai appena giocato", che vi terrà impegnati per un tempo ben superiore alla durata della vicenda: ci vorranno settimane, se non mesi, per trovare la soluzione a questo rompicapo. Se non altro arricchirete il vostro vocabolario con nuovi, coloriti, sinonimi.

Ambienti più finti dei set di un film di serie B: non per le brutte texture, ma per elementi scenografici poco credibili.

è possibile procedere strisciando quando c'è poco spazio per muoversi: curioso che la torcia resti rovente sott'acqua.

Non vi roviniamo la sorpresa mostrandovi lo scenario in cui si svolge il finale: corrisponde al punto di partenza.

GENERE: AVVENTURA

ADAM'S VENTURE
ALLA RICERCA DEL GIARDINO PERDUTO

Quattro passi nelle grotte che portano al Giardino dell'Eden, senza raggiungere la meta.

IN ITALIANO
Il gioco è interamente tradotto e doppiato nella nostra lingua. La qualità della recitazione, però, lascia a desiderare.

IN ALTERNATIVA...
Memento Mori: Il segreto della vita eterna, Gen 10, 7
Misteri arcani, riferimenti biblici e grafica tridimensionale: stessi ingredienti per una ricetta più saporita. Enigmi pensati per il 3D e otto finali diversi.

Prince of Persia, Nat 08, 9
Se desiderate più azione che enigmi, qui troverete pane per i vostri denti e molto altro. Dalla grafica, fino al design dei livelli, pare di sorseggiare un distillato di eleganza e carisma.

UN'avventura realizzata con l'Unreal Engine 3 è come un'oasi nel deserto, il rifugio ideale per chiunque sia in cerca di freschezza.

Adam's Venture: Alla ricerca del Giardino Perduto, però, tradisce le aspettative: si presenta in forma smagliante, si concede a un prezzo accessibile, ma fallisce su tutta la linea per quanto riguarda il resto. Dietro l'apparenza di un buon investimento, infatti, si nascondono una trama che non sta in piedi, una sceneggiatura imbarazzante, uno stile di gioco raffazzonato e, peggio ancora, una brevità disarmante.

Il protagonista della vicenda è l'ennesima imitazione mancata di Indiana Jones, impegnato nell'esplorazione di un labirinto di caverne che dovrebbe condurre all'interno del Giardino dell'Eden, previa soluzione di una serie di puzzle ed enigmi che mettono alla prova la pazienza, più che l'ingegno. Sta di fatto che non c'è traccia del paradiso terrestre precluso al genere umano dopo la cacciata di Adamo ed Eva, e la minaccia peggiore che incontreremo è una nuvola di fumo nero, molto (troppo) simile a quella della serie TV "Lost". Una presenza inutile, con cui non ci misureremo davvero, un elemento scenografico, come le ragnatele e gli stormi di pipistrelli.

Il vero ostacolo di *Adam's Venture* è il sistema di controllo del personaggio, che si affida alle frecce direzionali della tastiera e a pochi altri tasti per inginocchiarsi, saltare e interagire: il pericolo di precipitare nel vuoto è scongiurato da barriere invisibili, ma è probabile che ci si stanchi di osservare le goffe movenze del proprio alter ego.

Si potrebbero quasi perdonare i dialoghi banali e l'utilizzo stentato del motore grafico, se il titolo ci coinvolgesse con un grado di sfida impegnativo o ci accompagnasse per un'adeguata pozione di tempo, ma la difficoltà è pari a zero e la storia si protrae

"L'eroe è inadeguato come protagonista di una serie"

per un'ora al massimo. Proprio così, un'ora di (dubbio) intrattenimento pagata a caro prezzo, soprattutto se raffrontata al costo di una proiezione al cinema, che garantisce circa due ore di divertimento.

L'operazione tentata dagli sviluppatori è doppiamente fallimentare, poiché hanno l'intenzione di dare seguito a questa trama inconsistente, puntando sul medesimo eroe privo di spessore, decisamente inadeguato come protagonista di avventure seriali. Ciononostante, il sequel è già annunciato, si intitolerà *Solomon's Secret* e ci auguriamo che quello di Salomone non sia un segreto di Pulcinella. Gli autori dovrebbero seguire l'esempio di altri titoli proposti in serie: *Monkey Island* e *Sam & Max*, per citarne un paio, anche recentemente si sono distinti per ricchezza di contenuti, storia accattivante e personaggi ben caratterizzati. Tutto ciò che manca ad *Adam's Venture*, ma siamo pronti a ricrederci se i futuri episodi aggiusteranno la rotta. Certo, però, che la strada per riportarsi alla pari è lunga.

Tito Parrello

ASSENZA DI CONTENUTI

Trascorrere una manciata di minuti passeggiando per cunicoli sotterranei è quanto di più noioso e inappagante ci si possa aspettare da un'avventura, a causa di un design dei livelli poco ispirato e della quasi totale mancanza di stimoli che rendano l'esperienza viva e appassionante. La soluzione dei rompicapi è talmente ovvia, da lasciare sconcertati e gli scrigni "segreti" da cercare si incontrano percorrendo l'unica via disponibile.

info ■ Casa **Adventure Production** ■ Sviluppatore **Vertigo Games B.V.** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.adams-venture.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 600 MB HD**
- S. Cons. **CPU Dual Core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM, 600 MB HD**
- Multiplayer **No**

- Invita ad astenersi dagli acquisti impulsivi
- Insegna a investire meglio il denaro
- Dissuade dal comprare gli altri episodi

- Dura meno del viaggio dal negozio a casa
- Pensavate fosse il tutorial, invece era il finale
- Giocherete con una mano, mordendovi l'altra

Il titolo (s)offre una totale mancanza di idee: non ha contenuti per riempire una singola ora di gioco e si vaga per scenari monotoni e mal progettati. Se altrettanto brevi, i seguiti, messi insieme, non dureranno quanto un normale videogioco.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	5	2	2	2

Se non riuscite a capire dove cercare, basterà premere un tasto e l'inquadratura si sposterà nel punto da fotografare.

Prima di fotografare un oggetto, è necessario tenersi alla giusta distanza, indicata dall'apparire di un mirino circolare.

INDAGINE BONUS

Il terzo capitolo di *Casebook, Serpente nell'Erba*, contiene anche un episodio bonus (sempre in italiano) dal titolo L'urna perduta, che coinvolge la zia del detective Burton, vittima della sparizione dell'urna con le ceneri del marito. L'episodio è presente anche all'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di questo numero di Giochi per il Mio Computer.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CASEBOOK EPISODIO 3 – SERPENTE NELL'ERBA

Una nuova indagine per i fan del luminol.

SCIENZA AL SERVIZIO DELLA POLIZIA

Parte della monotonia di cui rischia di soffrire il gioco è dovuta alla rigidità delle meccaniche d'analisi degli indizi. Seguendo i suggerimenti del vostro collega, dovrete fotografare delle prove attinenti, dopodiché (una volta esaurito il limitato spazio a disposizione), vi toccherà raggiungere la postazione mobile, scaricare le foto sul computer e cimentarvi in semplici procedure d'analisi. Per proseguire nella vicenda, è necessario trovare di volta in volta tutti gli indizi necessari a scoprire o, quantomeno, ipotizzare l'accaduto, ma troppo spesso capita di restare bloccati in un punto perché non si riesce a capire bene cosa ci si è lasciati sfuggire.

TORNANO le avventure investigative del detective James Burton che, dopo aver già risolto due intricati crimini, è adesso alle prese con un nuovo caso di omicidio.

Il terzo capitolo della serie *Casebook* (la versione pacchettizzata di *Sulla Scena del Crimine*, recensita sul numero dello scorso Natale di GMC, comprendeva gli episodi 1 e 2) ha come protagonista un volto noto, un fantasma del passato nuovamente indiziato per un efferato crimine compiutosi nella cappella di un tranquillo paesino. Anche questa volta, il vostro compito sarà aiutare il detective Burton a scoprire l'identità dell'assassino, sfruttando i macchinari a disposizione della scientifica per analizzare ogni tipo di campione raccolto sulla scena del crimine.

Ciò che differenzia *Casebook* dai già collaudati titoli ispirati alla popolare serie televisiva "CSI" è, paradossalmente, la sua somiglianza con un film vero e proprio. Questo effetto è stato ottenuto sfruttando una particolare tecnologia chiamata Aerograph, che ha permesso agli sviluppatori di "fotografare" delle ambientazioni reali e poi utilizzarle per ricreare gli scenari in cui si muovono i protagonisti del gioco. Il risultato è senz'altro verosimile ma, di contro, appare inevitabilmente statico (nessuna ombra o effetto di luce dinamico) e, talvolta, persino sfocato.

> "L'interazione con lo scenario è legata alla macchina fotografica"

Nella pratica, l'unica interazione con lo scenario concessa all'investigatore è legata all'uso della macchina fotografica, che svolge il ruolo di metodo universale per la raccolta delle prove. Basta, infatti, scaricare sul database della scientifica tutte le foto scattate, per dare inizio all'analisi vera e propria, che coinvolge tamponi, polvere, luminol e compagnia bella. Insomma, tutta l'esperienza di gioco può essere riassunta nella seguente procedura: identificazione degli indizi rilevanti, raccolta e analisi dei campioni e, infine, correlazione delle prove fra loro e con i vari sospettati. Questo tipo di approccio può rivelarsi facilmente monotono, se non si apprezza l'aspetto prettamente narrativo della vicenda che, per fortuna, appare più intrigante rispetto a quanto proposto nei precedenti capitoli.

Oltre a questo, però, non si apprezza (nel bene e nel male) nessun'altra differenza con i precedenti capitoli della serie. Anche in questo caso, quindi, ci si trova sì di fronte a un'avventura grafica diversa dal solito, ma non per questo più coinvolgente e, anzi, con pochi effettivi rompicapi. Più che mettere in moto la materia grigia, infatti, si tratta di limitarsi a spulciare le ambientazioni e sottostare alla rigida metodologia di esamina degli indizi. Un po' poco per chi è abituato a nutrirsi di pane ed enigmi veri.

Elisa Leanza

IN ITALIANO

Tutta la serie *Casebook* è interamente tradotta in italiano, ma mantiene il doppiaggio in lingua inglese. Data la sua natura "realistica", il gioco contiene solo intermezzi filmati girati con attori in carne e ossa, che non brillano quanto a doti di recitazione.

IN ALTERNATIVA...

CSI: Intento Mortale, Nat 09, 6
Per tutti i veri appassionati dell'omonima serie televisiva. Cinque casi di omicidio da affrontare, senza infamia e senza lode.

Casebook – Sulla Scena del Crimine, Nat 09, 5½
La prima edizione di *Casebook* contiene ben due episodi, che propongono le stesse dinamiche del terzo episodio, ma con una trama meno accattivante.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Aero** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 14,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.casebook.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+ Stile grafico originale
+ Trama interessante
+ Realismo

− Meccaniche monotone
− Qualità grafica discutibile
− Enigmi inesistenti

Un'avventura grafica che sacrifica la necessità di risolvere enigmi più o meno intricati, in favore di un approccio più realistico e scientifico. Piacerà agli appassionati di polizieschi, ma potrebbe non accattivarsi le simpatie dei fan del punta e clicca.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	6	6	6	6

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Halo 2
BANNED.Neon
"Master Chief fa il pieno di Achievement!"

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"La giornata è nostra!"

DOW II Chaos Rising
GMC.Pettinato
"Chaos e Pape!"

GTA: Episodes from Liberty City
GMC.Pape
"Johnny e Louis!"

Flight Simulator 2004
GMC.Dario
"Cielo di piombo!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!

2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

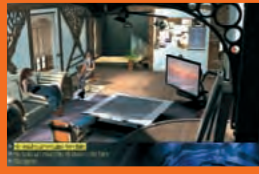
4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) PRINCE OF PERSIA Nat 08 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia con una nuova trilogia.

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **kinger89**
I migliori
1. Metal Gear Solid
2. The Suffering
3. Marvel vs Capcom 2
4. Resident Evil 4
5. WWF Here Comes the Pain

■ **grifo1988**
I seguiti più belli
1. Half-Life 2
2. Bioshock 2
3. GTA IV
4. Prince of Persia: Spirito Guerriero
5. Modern Warfare 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

WCG 2010

I WORLD CYBER GAMES RICOMINCIANO DA MILANO

Riparte il "circus" della massima competizione internazionale di videogiochi, per selezionare gli atleti che ci rappresenteranno a Los Angeles.

PARTE in anticipo la stagione dei World Cyber Games.

A fare da apripista mondiale, quest'anno, è stata proprio l'Italia, cui è spettato l'onore di dare il via alle danze per le qualificazioni nazionali. Così, la prima tappa dei WCG italiani è andata in scena lo scorso 26 marzo all'interno del variopinto palcoscenico di Cartoomics, Fiera del Fumetto e del Gioco di Milano.

Con più di un mese d'anticipo rispetto agli anni passati (in cui le tappe nazionali sono partite, di norma, ai primi di maggio), si apre la grande stagione dei World Cyber Games, le Olimpiadi dei Videogiochi promosse da Samsung a partire dal 2000 e che giungono alla loro undicesima edizione. Il nuovo inizio delle selezioni nazionali per i WCG fa da eco alla scelta, da parte del comitato organizzatore, di anticipare di un mese le World Finals, sinora disputate nel mese di novembre, ma che, quest'anno, si svolgeranno a Los Angeles a metà ottobre. Per tale ragione anche le finali nazionali, da cui uscirà la formazione ufficiale chiamata a difendere i colori azzurri in terra statunitense, sono state fissate al prossimo settembre, con il conseguente spostamento "a catena" di tutte le tappe italiane.

Un anticipo che, va detto, è apparso quasi provvidenziale ai ragazzi di Progaming Italia, chiamati anche quest'anno a gestire, per conto di Samsung, il "carrozzone" delle selezioni nazionali. La data di marzo del primo appuntamento del tour nazionale è infatti coincisa con Cartoomics, evento ormai tradizionale nel panorama culturale meneghino e sede ideale, vista l'affinità tematica, per ospitare e contenere una tappa del più importante torneo italiano di videogiochi. Con un'affluenza di oltre settantamila visitatori paganti nei tre giorni di fiera, Cartoomics ha fornito la cornice e il "sottobosco" perfetta per il torneo, che ha visto la partecipazione di centinaia di concorrenti, compresa una significativa presenza di concorrenti del gentil sesso.

L'Italia ha scelto di partecipare a cinque delle sette discipline già ufficialmente annunciate dal Comitato Organizzativo dei WCG, escludendo dalla propria selezione *CounterStrike 1.6* e, un po' inaspettatamente visti i fasti di tre edizioni fa (in cui gli azzurri riuscirono a conquistare una medaglia d'argento), il simulatore di biliardo *Carom 3D*.
"È stata, in effetti, una decisione difficile, ma necessaria e comunque motivata da ragioni contingenti", ci spiega Marco Olivari, project manager del progetto WCG per Progaming Italia, "l'Italia non può partecipare a tutto, un po' per esigenze di budget (che limita comunque il numero di atleti che la nostra nazionale potrà schierare a Los Angeles), un po' per una questione

Una fase del torneo di *Warcraft 3*. Milano ha "sfornato" i primi due finalisti nazionali per l'RTS di Blizzard, anche quest'anno disciplina ufficiale dei WCG.

WCG: LE PRIME SETTE SPECIALITÀ UFFICIALI

Il Comitato Organizzativo dei World Cyber Games ha annunciato ufficialmente, lo scorso marzo, la prima "trance" delle discipline ufficiali di gara che comporranno il ventaglio completo delle specialità per questa edizione dei Giochi. Benché non si conosca ancora il numero definitivo dei titoli dei WCG 2010, il Comitato Organizzativo ha già annunciato una prima lista di sette titoli ufficiali, cui si accompagna un gioco puramente promozionale (per quest'ultimo non è in palio alcuna medaglia). Eccovi la lista parziale:

GIOCO PROMOZIONALE (non valevole per il medagliere olimpico):
Lost Saga (per PC)

TITOLI UFFICIALI PER PC
- *Warcraft III: The Frozen Throne*
- *CounterStrike 1.6*
- *TrackMania Nations Forever*
- *Carom 3D*

TITOLI UFFICIALI PER XBOX360
- *Guitar Hero 5*
- *Tekken 6*
- *Forza Motorsport 3*

Ricordiamo che, per quanto riguarda questa prima selezione, l'Italia ha scelto di partecipare solo a cinque specialità, escludendo *CounterStrike 1.6* e, inaspettatamente, il simulatore di biliardo *Carom 3D*.
Per quanto riguarda le altre discipline (che, secondo indiscrezioni, dovrebbero essere sette o otto) non ci sono particolari novità: la serie definitiva dovrebbe essere comunicata entro la fine di maggio. È sicura, per ammissione stessa dei portavoce WCG, la presenza di un titolo calcistico e, benché *FIFA 10* sia dato per favorito, non si ha ancora alcuna conferma in proposito. L'unico altro grande punto interrogativo, invece, riguarda *StarCraft*: è la prima volta nella storia dei WCG che l'RTS di Blizzard non viene annunciato nella prima "trance" e il suo inserimento nella lista ufficiale non è dato per certo. Che *StarCraft II* possa prenderne il posto?

Sito di riferimento:
www.wcg.com

Una nuova federazione al via

Da anni lamentiamo l'assenza di un campionato federale professionistico. A Electronic Sports League va riconosciuto l'indubbio merito di aver realizzato e portato a termine ben sette campionati professionistici (le ESL Pro Series), splendidamente gestito, con grande professionalità, dai ragazzi di Progaming, gli stessi gestori delle selezioni WCG italiane. Ciò nonostante, l'ultimo evento EPS risale al gennaio 2009, quando a Milano si svolsero le finali nazionali che consacrarono gli Inferno eSports ultimi Campioni d'Italia a pieno titolo. Da allora, se si escludono i WCG e qualche torneo privato a premi, il panorama italiano non ha più offerto granché, almeno per quanto concerne il mondo PC. È perciò un piacere annunciare nuovi tentativi di risvegliare "ufficialmente" il netgaming nostrano. Ci appare estremamente benaugurale, visto il periodo, la nascita di una Federazione Nazionale Gioco Elettronico (FNIGE). Benché sia nata ufficialmente il luglio scorso, è solo di recente che la FNIGE ha ottenuto il riconoscimento del gioco elettronico come disciplina sportiva da parte CSAIN, uno tra i più importanti enti di promozione sportiva a livello nazionale (nato su iniziativa di Confindustria, nel 1959), riconosciuto dal CONI e dal Ministero dell'Interno.
Ma la notizia più interessante riguarda la prima grande iniziativa promossa e annunciata da FNIGE a Roma, durante l'ultimo Videogames Festival. A partire da giugno, infatti, FNIGE organizzerà i Campionati Italiani di Videogiochi (Italian Videogames League 2010), un grande campionato a tappe che coprirà tutto il suolo nazionale, con finalissima a Milano, a dicembre 2010. Al momento di andare in stampa non abbiamo ancora informazioni ufficiali sulle discipline e sulle tappe. GMC, in ogni caso, seguirà con grande interesse questa neonata associazione e il suo prossimo campionato.

Sito di riferimento: www.fnige.org

di rappresentatività e competitività nelle varie discipline. Le risorse sono limitate, perciò dobbiamo cercare di sfruttarle al meglio, massimizzando le probabilità, per la nazionale italiana, di portare a casa qualche risultato prestigioso. Avrebbe avuto poco senso sprecare dei posti alle World Finals per supportare dei concorrenti finalisti in specialità poco presenti o giocate in Italia. Spiace ammetterlo, ma, da un'analisi che Progaming ha fatto sul territorio nazionale, *CounterStrike 1.6*, a differenza del cugino *CounterStrike Source* (molto più giocato in Italia), così come *Carom 3D* non hanno molte community attive e la scarsa attività online rivela un interesse per questi titoli che, di anno in anno, si fa via via più flebile".

Ma quali sono, quest'anno, le specialità su cui l'Italia punta maggiormente? Lo abbiamo chiesto a Daniel Schmidhofer, amministratore delegato di Progaming Italia: "I due cavalli di battaglia restano *TrackMania Nations Forever* e *Guitar Hero 5*. Questo perché abbiamo giocatori molto forti a livello internazionale: Edoardo "Legend" Mariotti, che ha pochi rivali a livello mondiale in *TMNF* e Lorenzo "Lo7" Castelli per *Guitar Hero*. Purtroppo, l'hanno scorso non sono andati molto bene, ma noi continuiamo a nutrire grande fiducia nei loro confronti. Guardiamo con interesse anche alle nuove discipline di quest'anno che, in Italia, hanno una community vasta e competente, che potrebbe riservarci delle sorprese. In ogni caso è presto per fare dei pronostici, quando metà delle discipline ufficiali non sono ancora state annunciate da Samsung".

Comunque vada, la prima tappa dei WCG italiani è stata un grande successo e ha incassato i primi dieci finalisti. Per dovere di cronaca, eccovi i nominativi:

Forza Motorsport 3
Fabrizio **"kronoturbo"** Gobbi
Marco "**LGND AiR MaXx**" Bosco

Guitar Hero 5
Andrea **"Metal Berserker"** Coralli
Lorenzo "**Lo11o2**" Binosi

Tekken 6
Rosario **"Rikimaru"** Monaco
Joshua "**Capt. America**" Ferrante

TrackMania Nations Forever
Giuseppe **"B3pp092"** Casella
Tauan "**Tauan**" Allemagna

Warcraft 3: The Frozen Throne
Giacomo **"Warrior"** Ambrosi
Emanuele "**Zealot**" Valeri

La seconda tappa dei WCG si è svolta, dal 29 aprile al 2 maggio a Bolzano, in occasione della Fiera del Tempo Libero del capoluogo altoatesino. A questa farà seguito la terza tappa, dal 13 al 17 maggio, in occasione del Salone del Libro di Torino. Per tale data, speriamo che il ventaglio completo dei WCG sia stato reso noto. Come al solito, GMC seguirà, per voi, ogni aggiornamento delle Olimpiadi dei Videogiochi.
Restate collegati. . .

Paolo Cupola

Sito di riferimento: www.wcg-italy.com

Videogames Party

A MILANO LA QUARTA TAPPA DEL TOUR 2010

Record di presenze alla tappa del VP inserita all'interno di Cartoomics, a Milano.

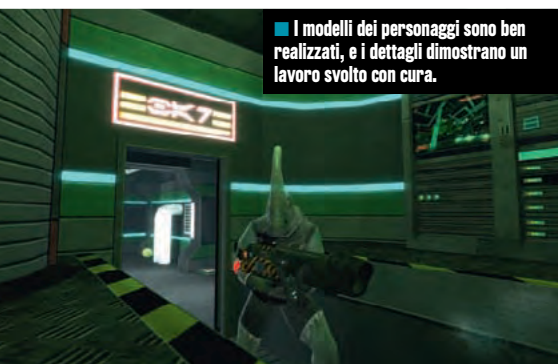
3.000: è questo l'impressionante numero ufficiale d'iscritti ai 30 tornei organizzati da Videogames Party nella quarta tappa del tour 2010. Svoltasi anch'essa all'interno di Cartoomics, Fiera del Fumetto e del Gioco di Milano (dal 26 al 28 marzo scorso), la manifestazione ha attirato giocatori provenienti da tutto il Nord Italia e, per la prima volta non solo "dilettanti allo sbaraglio", ma anche team professionistici si sono cimentati nei contest proposti dagli organizzatori. L'assenza di un campionato ufficiale professionistico sul suolo nazionale (con la sola esclusione dei WCG che, però, non sono per club), infatti, non offre molte possibilità di sfida a ciò che rimane del netgaming professionistico nostrano. Non è un caso, perciò, che la presenza di team, anche blasonati, sia sempre meno infrequente in eventi come quelli del Videogames Party. A fare la parte del leone, in questo caso, sono state le vecchie glorie degli Inferno eSports, team professionistico (formalmente ancora "campione d'Italia" per molte specialità, essendosi ufficialmente aggiudicato gran parte dei titoli in palio alle EPS VII, ultimo campionato ufficiale di "serie A" disputato nel nostro Paese) cui va riconosciuto il merito di non aver mollato nonostante la crisi. Gli Inferno hanno perciò partecipato alla tappa milanese di VP, vincendo le due competizioni più importanti: il torneo "2 vs 2" di *Street Fighter IV* (vinto, rispettivamente, da Alessandro "inF.RushingMonkey" Basile e da Marco "inF.Coden" Coden) e l'individuale a *Tekken 6*, vinto da Marco "inF.Silver" Silvestri. Da notare il piazzamento, al secondo posto, di un altro giocatore blu-arancio, Vincenzo "inF.Liquid" Acinapura. Salvo variazioni dell'ultima ora, la tappa milanese di Cartoomics dovrebbe essere la penultima del programma 2010, prima del "Grand Final", ancora in terra meneghina, previsto il prossimo giugno.

Sito di riferimento: www.videogamesparty.it

Caratterizzata da una grande affluenza di pubblico, Videogames Party si conferma come uno degli eventi più importanti nel panorama delle competizioni nazionali, pur non professionistiche.

Mod per Half-Life 2

JAILBREAK: SOURCE 0.6

Dinosauri umanoidi, robot, prigioni e perfide esecuzioni: con queste premesse, tutto è possibile.

I modelli dei personaggi sono ben realizzati, e i dettagli dimostrano un lavoro svolto con cura.

Le armi non sono originalissime, ma fanno il loro dovere.

- **Autore:** Jailbreak Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Dimensioni:** 399 MB
- **Internet:** www.jailbreaksource.com

LE varianti del Team Deathmatch, modalità nei cuori di tutti gli appassionati di sparatutto in prima persona, sono numerose. Fra queste, una è alla base del Mod tra i più divertenti disponibili per i giochi basati sul Source Engine, il motore grafico di *Half-Life 2*, *Team Fortress 2* e altri titoli di successo.

Jailbreak: Source, recentemente giunto alla versione 0.6 dopo parecchi mesi di lavoro da parte degli sviluppatori, propone infatti una struttura di gioco cui molti di voi non saranno probabilmente abituati. A darsi battaglia sono due squadre, in questo caso degli improbabili soldati robot e tecnologici Dinosauri evolutisi in una forma vagamente umanoide; ma non è questa la peculiarità più interessante del Mod. I due team devono combattere all'interno di mappe gradevoli da vedere e ben strutturate, cercando di eliminare gli avversari, che una volta a terra verranno rinchiusi in un'angusta prigione.

Una volta ottenuto questo bel risultato, la partita sarà tutt'altro che terminata: se vi ritroverete dietro le sbarre, avrete modo di fuggire nel caso uno dei vostri compagni all'esterno riesca a premere il bottone posto proprio sulla porta. Le regole sono semplici, ma le prime partite potrebbero risultare difficili da "interpretare", date le mille precauzioni da tenere a mente, specialmente per evitare di ritrovarsi con buona parte della squadra avversaria disposta in modo da non permettere l'agognata fuga. Nel malaugurato caso in cui tutti i componenti del vostro team si trovino dietro le sbarre, partirà un breve conto alla rovescia che porterà a un tentativo di "esecuzione" da parte dei nemici. I più abili potranno però scampare a una fine atroce e impedire la vittoria avversaria.

Il sistema d'assegnazione dei punti a ogni singolo giocatore è dinamico, e non si basa esclusivamente sulle uccisioni. In questo modo, azioni come aprire le porte della prigione vengono giustamente premiate, in un Mod che fa del lavoro di squadra la chiave principale per la vittoria. Guadagnando punti potrete acquisire i "perk", dei potenziamenti passivi o attivi al danno delle armi, alla precisione, e molto altro – non è un sistema permanente, ma valido solo per le singole partite. Le armi a vostra disposizione, infine, sono disposte in punti predefiniti delle mappe, e vanno dal classico lanciarazzi al lanciagranate, passando per la railgun e le granate da appiccicare vicino ai nemici, per poi farli saltare allegramente in aria. Nonostante le armi siano letali, le animazioni e i suoni a esse legati sono un po' fiacchi e non lasciano trasparire la reale potenza distruttiva che vi ritroverete fra le mani. Insomma, la versione 0.6 di *Jailbreak: Source* è capace di divertire, appagando anche dal punto di vista tecnico grazie a texture e modelli più che buoni, sicuramente paragonabili a quanto visto in Mod popolari come *Insurgency* e *Neotokyo*.

INSTALLAZIONE

1. Per installare e giocare questo Mod è necessario possedere un gioco basato sul Source Engine, come *Half-Life 2*
2. Scaricate la nuova versione del gioco all'indirizzo **www.jailbreaksource.com/download.php** selezionando uno dei link disponibili. Cliccate sull'eseguibile e seguite la semplice procedura d'installazione
3. Per giocare, lanciate Steam e selezionate il Mod dalla lista dei vostri giochi.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un ottimo Mod, forse non proprio facile da digerire, ma ben realizzato e ricco di sfumature e tattiche da scoprire. Merita una prova.

Produzione indipendente

PRIMAL CARNAGE

Battlefield con i dinosauri?

- **Autore:** Lukewarm Media
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** www.primalcarnage.com

UN esperimento fallito, dinosauri liberati su un'isola deserta e un gruppo di mercenari ingaggiati allo scopo di contenere la minaccia.

Questa la lapidaria (e non originalissima) premessa alla base di *Primal Carnage*, promettente sparatutto a squadre, basato sul motore grafico Unigine, che vedrà i giocatori divisi tra le due fazioni. Il titolo sembra porre l'enfasi sul lavoro di squadra, con un sistema di classi che, su ambo i fronti, si preannuncia basato sul sempreverde concetto del "sasso, carta, forbice": in pratica, per ogni ruolo che si potrà ricoprire si avranno vittime ideali e delle nemesi da cui rifuggire o da cui farsi proteggere dal proprio team.

Sono due le principali modalità di gioco attualmente previste: in Power Grid, lo scopo dei mercenari sarà di attivare una serie di centraline, nel tentativo di ripristinare la stazione radio dell'isola entro un dato limite di tempo, con i bellicosi rettili impegnati, sul fronte opposto, a impedirlo a ogni costo. Ogni centralina conquistata sarà la muova area di "respawn", da cui ripartiranno gli umani in caso di decesso, con uno schema che, sulla carta, ricorda quello del recente *Battlefield Bad Company 2* (e titoli analoghi). In maniera non dissimile a quanto visto con la modalità Versus di *Left 4 Dead*, ogni partita sarà composta da due round in cui i partecipanti si alterneranno nei ruoli, ricoprendo a turno entrambi i compiti. Numero di giocatori: da un minimo di 5 a un massimo di 10 per squadra.

Nella modalità Power Grid, ogni partita sarà composta da round in cui i giocatori si alterneranno tra dinosauri e mercenari.

Nella modalità Survival, invece, i giocatori rivestiranno tutti il ruolo di mercenari e dovranno collaborare contro l'assalto di ondate di dinosauri gestiti dall'Intelligenza Artificiale, mentre cercheranno di soddisfare un determinato obiettivo (per esempio, raggiungere un dato punto della mappa), non senza imbattersi in scontri fuori dall'ordinario contro dei "boss", durante i quali sarà chiesta la collaborazione coordinata di tutti.

Nei programmi degli sviluppatori di *Primal Carnage* c'è anche il gioco in single player, pur se i dettagli a riguardo sono ancora da definire. Ciò che impressiona, in quanto mostrato fin qui da Lukewarm Media per questo progetto, è l'eccezionale livello tecnico del tutto. Le immagini, pur eccellenti, non rendono giustizia alla qualità superiore sfoggiata dai modelli in movimento. Non deve dunque scandalizzare il fatto che, nei programmi di questi creativi, ci sia qualcosa di più ambizioso della distribuzione gratuita, e che si parli della vendita di *Primal Carnage* sulle principali piattaforme di digital delivery.

Inoltre, è per una giusta causa: con il ricavato, sperano di riuscire a finanziare un progetto ancora più ambizioso.

Mentre gli umani useranno la visuale in soggettiva, per i dinosauri è prevista quella in terza persona.

Strategia

L'ERA DI CONAN

Guerre e stregonerie nel mondo di Conan il Cimmero!

- **Casa:** Nexus
- **Giocatori:** 2-4
- **Tempo medio:** 3 ore
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 59,90
- **Internet:** www.nexusgames.com

IL personaggio di Conan il Cimmero, nato dalla penna di Robert E. Howard, ha ispirato un paio di film, alcuni GdR, qualche videogioco e persino un discreto MMORPG. Curiosamente, un boardgame con protagonista il barbaro più celebre della narrativa fantasy non era mai stato prodotto.

A questa lacuna si propone di rimediare quello che è ormai unanimemente considerato il miglior team di game designer italiani: Roberto Meglio, Marco Maggi e Francesco Nepitello, già autori dello straordinario "La Guerra dell'Anello", di cui parleremo presto.

"L'Era di Conan" è un prodotto completamente made in Italy: realizzato da autori italiani, disegnato da grafici italiani, prodotto da un'azienda italiana (Nexus). Si tratta di un gioco di strategia per un numero massimo di quattro giocatori, ognuno dei quali assume il ruolo di monarca di uno dei regni del mondo di Conan: Hyperborea, Aquilonia, Turan e Stygia. Lo scopo è quello di dominare sui propri avversari entro un limite di tempo prefissato (il gioco è scandito dalle "avventure di Conan": sono 12 e, terminata l'ultima, il gioco finisce e si procede al calcolo dei punteggi). Per acquisire punti, i giocatori devono conquistare varie province, cercando, nel contempo, di soddisfare gli "obiettivi" sorteggiati casualmente all'inizio della partita.

I conflitti ne "L'Era di Conan" si svolgono su due piani distinti: quello militare, più tradizionale, e quello diplomatico, che consente di stringere delle alleanze con le province vicine, piuttosto che sottometterle. A "condire" il tutto ci pensa il personaggio di Conan che, quasi incurante del conflitto in corso, percorre in lungo e in largo il tabellone inseguendo i molteplici obiettivi delle proprie imprese.

Il sistema di gioco viene poi arricchito da un paio di elementi piuttosto innovativi: l'impiego di un particolare mazzo di carte "personalizzato" (ogni "regno" dispone di un mazzo unico e differente da quello degli altri) e il sistema di gestione dei turni, basato sul lancio dei "dadi del fato". Questi ultimi sono dadi a sei facce che raffigurano delle icone, ognuna delle quali rappresenta una possibile azione a disposizione del giocatore nel corso del proprio turno (militare, diplomatica o un'azione speciale detta "azione corte"). Una volta lanciati i dadi, essi formano un "set" a consumo: al proprio turno, il giocatore è libero di scegliere uno solo dei dadi ancora disponibili, sino a esaurimento del set (e al conseguente risorteggio). In questo modo, le azioni vengono limitate da un fattore aleatorio che influenza, forzatamente, le strategie.

■ Il materiale di gioco è ricco e di buona fattura, anche se non esente da qualche piccola sbavatura.

"Il sistema di gioco è asimmetrico"

Così com'è nella tradizione di Nexus, il materiale di gioco è consistente, variegato e generalmente caratterizzato da un elevato standard qualitativo. Pur essendo un boardgame piacevole da giocare, però, "L'Era di Conan" è uno strategico non privo di difetti. Prima di tutto il tempo: una partita, anche dopo diversi match di "rodaggio", difficilmente scenderà sotto le tre ore. Anche il sistema di "accorciamento forzato" del match (durante le ultime quattro avventure di Conan, i giocatori hanno facoltà di provare a chiudere l'incontro "incoronando" Conan Re del proprio regno, ma è un'opzione ad alto rischio che difficilmente viene intrapresa, perciò si verifica assai di rado) ha un impatto quasi ininfluente sulla durata media.

Il sistema di gioco è asimmetrico (i partecipanti dispongono di province, poteri e risorse differenti da regno a regno) il che non rappresenta necessariamente un difetto, ma nel caso di "Conan" sì, con un regno (quello di Stygia) palesemente avvantaggiato dalla propria posizione sul tabellone (su cinque partite che abbiamo fatto, tre sono state vinte dal giocatore stygiano). La presenza del personaggio di Conan e delle molteplici opzioni a disposizione dei giocatori (specie di quello che controlla il Barbaro), infine, tende a rallentare il ritmo, allungando il tempo medio di ogni turno per effetto di una sindrome che, nel mondo dei boardgame, viene tipicamente definita come "Analysis Paralysis", ossia la temporanea incapacità di prendere una decisione strategica a causa dell'elevato numero di variabili tattiche in gioco, difficili da analizzare correttamente.

"L'Era di Conan" riesce a divertire, insomma, anche se non rappresenta il capolavoro dei tre autori. Del resto, fare meglio de "La Guerra dell'Anello" era un'impresa ardua.

Paolo Cupola

VERDETTO

Un discreto gioco di strategia, dotato di un regolamento originale e divertente. Forse un po' troppo lungo e non perfettamente bilanciato.

LE AVVENTURE DI CONAN

In un boardgame a lui dedicato, il ruolo di Conan è piuttosto marginale. Non si tratta di una svista, bensì di una precisa scelta degli autori. Del resto, un gioco di strategia che avesse come protagonista un barbaro feroce, ardito ed essenzialmente solitario, avrebbe poca credibilità. Perciò, gli autori hanno deciso di assegnare a Conan un ruolo secondario, quasi estraneo al contesto del boardgame. Nel corso del gioco, infatti, il Barbaro vaga per la mappa, inseguendo gli obiettivi delle proprie avventure, incurante del conflitto in corso tra i giocatori. Si tratta di un meccanismo già sperimentato con successo in altri titoli, tra cui il bellissimo "La Guerra dell'Anello" in cui, però, un giocatore ha il controllo completo per l'intera durata della partita dei personaggi "secondari". Con "L'Era di Conan", invece, il controllo del Cimmero si alterna tra i partecipanti: nel corso della partita, Conan affronterà 12 diverse avventure, sorteggiate casualmente. Queste, essenzialmente, consistono nel raggiungere, entro un numero limite di turni, una provincia presente sul tabellone. All'inizio di ogni avventura, i giocatori partecipano a un'asta per contendersi il controllo del Barbaro. Chi vince può gestire Conan, muovendolo sul piano di gioco, sino alla fine dell'avventura. Il controllo del personaggio garantisce, a chi lo detiene, alcuni bonus strategici temporanei e l'ottenimento di punti e risorse suppletive.

Mondi virtuali

LA FORZA DELL'AMORE

Un nuovo "esperimento" da giocare online.

È bene sapersi difendere dagli attacchi dell'Intelligenza Artificiale.

LINGUA E PREZZO

Per acquistare *Love*, puntate il browser all'indirizzo **www.quelsolaar.com/love** e cliccate sul pulsante Buy Now. Da questa pagina, potrete pagare i 10 euro necessari per 30 giorni di gioco, se disponete di una carta di credito e di un account PayPal. Per vedere se il vostro PC è all'altezza della situazione, potete scaricare il client gratuitamente dal sito ufficiale (senza essere in grado di giocare, naturalmente). La conoscenza della lingua inglese è fondamentale per comunicare con gli altri giocatori e comprendere i testi a video.

LA parola Love, amore, è tra le più usate nel linguaggio di tutti i giorni, in canzoni, film e in una miriade di altre occasioni.

Love è anche il titolo di un curioso e originale gioco online sviluppato da Eskil Steenberg, difficilmente catalogabile in un unico genere, giacché sfugge ai classici concetti cui siamo abituati.

È bene chiarire che *Love* non è gratuito, ma giocabile per 30 giorni previo il pagamento di 10 euro, un prezzo ragionevole nonostante la mancanza di una trial (ovvero, una sorta di demo). In questo caso, infatti, provare con mano prima dell'acquisto sarebbe l'ideale: *Love* non è un gioco per tutti i palati.

Fin dal primo secondo, dopo aver scaricato il minuscolo client (circa 40 MB), vi troverete immersi in quanto di più distante potreste immaginare da un classico titolo multiplayer. A colpire, prima di ogni altra cosa, è lo stile grafico, che rende il gioco simile a un disegno ad acquerello, quasi un miscuglio di colori che ricordano vagamente un paesaggio esplorabile. Il sistema di controllo ricalca quello di uno sparatutto in prima persona: usando mouse e tastiera potrete muovervi liberamente, saltare, sparare e interagire. Proprio l'interazione è la chiave di *Love*, insieme alla collaborazione.

Ogni server contiene diverse centinaia di giocatori che si raggruppano in Settlement, piccole comunità d'individui interdipendenti definibili come villaggi gestiti in piena collaborazione. È questo il fulcro di *Love* e, probabilmente, anche il significato del titolo.

Lo stile grafico di *Love* è estremamente particolare. Per alcuni, forse, un po' troppo.

I giocatori possono modellare il mondo tramite un gran numero di strumenti chiamati Token, che permettono di scavare, sollevare, collegare, attaccare, teletrasportare e molto altro; tutte attività inutili e poco divertenti se svolte in solitario. Non mancano, inoltre, Settlement controllati dall'Intelligenza Artificiale, poco amichevole e da cui bisogna imparare a difendersi. Tramite un'interfaccia non invadente e, al tempo stesso, non propriamente semplice da comprendere, potrete interagire con il mondo di gioco impostando sui tasti numerici diversi strumenti, controllare le coordinate (che rivestono un ruolo importante nella costruzione d'infrastrutture) e comunicare con gli altri. Da notare l'assenza di un sistema d'esperienza: in *Love* la progressione è di gruppo, e il divertimento si ottiene (unicamente) giocando con vecchi amici e nuove conoscenze fatte proprio sul server di Teamspeak ufficiale (la comunicazione testuale in gioco è limitata), in lingua inglese. In definitiva, si tratta di un'esperienza del tutto unica, che sfugge più di ogni altra a un possibile voto o giudizio sintetico. Sicuramente c'è chi non gradirà per nulla il concetto alla base del gioco, la grafica, o le meccaniche poco chiare – ci vogliono ore e la lettura di qualche buona guida per comprendere il tutto. Date un'occhiata all'apposito spazio in questa pagina, per qualche dritta in questo senso.

GIOCHI COMPUTER

L'amore è complicato

Non c'è dubbio: *Love* è un gioco complesso, non tanto per il concetto di collaborazione alla base di tutto, ma proprio per la libertà data agli utenti e per qualche lacuna dell'interfaccia. Prima di aprire il portafogli, consigliamo caldamente una visita al sito http://loveinvers.es/ (in inglese), ricco di buone guide e punto di riferimento per tutti i giocatori di *Love*.

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti.
Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.
Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Azione

JUST CAUSE 2

Trenta minuti di caos nell'arcipelago di Panau!

DEMO giocabile in lingua inglese per il secondo capitolo delle mirabolanti imprese di Rico Rodriguez.

Per installare la versione dimostrativa di *Just Cause 2* cliccate due volte sul file **justcause2_Demo.exe** e selezionate la cartella di destinazione desiderata, cliccando sul pulsante **Browse**. Una volta completata la procedura d'installazione accederete automaticamente al servizio Steam. Al primo avvio del gioco, vi consigliamo di eseguire il Benchmark dal menu principale: vi darà modo di godervi il meglio dei paesaggi di Panau e vi aiuterà a scegliere le impostazioni grafiche più adatte al vostro PC. Il demo vi calerà in una colossale area di gioco (più di 40 Km quadrati), e vi permetterà di sperimentare tutte le funzionalità di *Just Cause 2*. Dopo aver preso confidenza con i comandi, iniziate a distruggere gli edifici della dittatura, riconoscibili dalle decorazioni rosse, e non fermatevi fino a che non si sbloccherà la prima missione.
In alternativa, esplorate liberamente la zona, saltando con il paracadute e rubando qualunque veicolo vi capiti a tiro. Seguite i comandi su schermo, provate a fare acrobazie sulle auto, e giocate con il nuovo sistema dedicato al rampino: tenendo premuto il tasto F, infatti, potrete selezionare un altro bersaglio, legandolo a quello precedente. Potete farlo con barili esplosivi, vetture e, addirittura, soldati e civili. La parola d'ordine, insomma, è caos, a tutti i costi e senza compromessi. Il demo dura trenta minuti, ma con così tante cose da fare, il tempo volerà.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – movimento
SPAZIO – salto, interazione
PULS. SIN MOUSE – fuoco
F – rampino
ALT SINISTRO – salto acrobatico

Giocate con il rampino attaccando vari oggetti. I risultati possono essere... esplosivi!

Casa: Square Enix
Requisiti: CPU Dual Core, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Just Cause 2 Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gestionale

THE SETTLERS 7
LA STRADA VERSO IL REGNO

I coloni di Blue Byte si rimboccano ancora una volta le maniche!

UNA sostanziosa versione dimostrativa di oltre 2 GB del settimo e più recente episodio dell'RTS/gestionale sviluppato da Blue Byte Software. Il gioco permette di ripercorrere le tappe dello sviluppo di un regno nell'Europa medievale e del primo Rinascimento e, in modalità campagna, segue le avventure della principessa Zoé, impegnata a riportare il suo regno all'antico splendore.

Il demo contiene la mappa "Città sul fiume", disponibile in modalità giocatore singolo, multigiocatore e come mappa libera senza avversari, e un video tutorial in tedesco e inglese. Fra le opzioni di gioco disabilitate, invece, figurano la creazione della mappa, del castello e il salvataggio della partita. Per provare il demo di *The Settlers 7 – La Strada Verso il Regno* è indispensabile effettuare la registrazione a Ubisoft.com. Se si possiede già un account Ubisoft è sufficiente inserire nome utente e password negli appositi campi della schermata che appare all'avvio del demo; se, invece, occorre registrarsi, basta cliccare su "Registrati ora" e inserire i propri dati. Affinché la procedura vada a buon fine è necessario essere connessi a Internet, fornire un indirizzo e-mail valido e impostare una password alfanumerica che contenga almeno una lettera e un numero.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere gestito interamente con il mouse, cui si aggiunge il supporto di alcuni tasti di scelta rapida:
P – pausa
F5 – salvataggio rapido
Home – passa al castello centrale
1-2-3-4 – seleziona generale
Y – colloca dimora
X – colloca dimora nobile
C – colloca magazzino

Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **The Settlers 7 – La strada verso il regno DEMO** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Oltre a una divertente avventura grafica dal titolo *Eden's Quest*, nello spazio dedicato ai giochi shareware troverete anche un GdR vecchio stile (*Millennium: A New Hope*), la versione polare del noto *Farm Frenzy* e un "simulatore di bar" dallo stile molto particolare, in cui si servono intrugli e pozioni preparate con gli ingredienti più bizzarri.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre alla selezione dei contenuti aggiuntivi più succulenti per *ArmA: Armed Assault*, il gioco allegato a questo numero di GMC, troverete un mini episodio completo dell'avventura poliziesca *Casebook*, le mappe per *Assassin's Creed II* e due PDF che propongono dei capitoli extra di un libro dedicato ai videogiochi che hanno fatto la storia e l'introduzione del romanzo che ha ispirato il gioco di ruolo *The Witcher*.

Lo spazio dedicato ai video questo mese propone un filmato di *Just Cause 2*, presente anche in versione demo nell'apposita sezione del DVD allegato a GMC. Il filmato è la soluzione ideale per avere un assaggio del gioco anche se non si dispone di un PC che soddisfi i requisiti hardware richiesti dal demo.

Mod e Add On

GIOCO COMPLETO CASEBOOK EPISODIO 0 L'URNA PERDUTA

Dei quattro episodi che compongono la serie *Casebook* (il cui terzo capitolo è recensito su questo numero di Giochi per il Mio Computer), *L'urna perduta* è l'unico distribuito gratuitamente sia tramite download sul sito ufficiale del gioco, sia come contenuto bonus del recente *Casebook – Serpente nell'erba*. Di certo si tratta di un buon modo per toccare con mano la particolarità di questa avventura grafica di stampo scientifico/investigativo, che abbina la raccolta di indizi alla "CSI" a uno stile grafico improntato al realismo. Non solo, infatti, tutti i filmati d'intermezzo sono realizzati con attori in carne e ossa, ma anche tutti gli scenari non sfruttano fondali ricreati al computer, ma vere e proprie riprese a 360 gradi di ambientazioni reali.

I MIGLIORI MOD PER ARMA: ARMED ASSAULT

Il materiale aggiuntivo per il gioco completo allegato a Giochi per il Mio Computer prevede il manuale in formato PDF in italiano, un file PDF che illustra i comandi, la patch v1.17 beta (che risolve i problemi di compatibilità con i sistemi operativi a 64 bit) e una ricca selezione dei migliori Mod.
La raccolta di add on contiene: *ACEMod*, un Mod di grandi dimensioni che modifica ed espande ogni aspetto del gioco; *Invasion 1994*, una total conversion ambientata nella Seconda Guerra Mondiale; e *Italian Weapons* & *Italian Soldiers* che "aggiungono" armi e soldati italiani (se durante l'installazione di questi Mod dovesse apparire un errore, ignoratelo pure).

Troverete una descrizione dettagliata di tutti i Mod e delle modalità d'installazione nell'apposta Guida al Gioco Completo.

MAPPE PER ASSASSIN'S CREED II

Tre mappe che vi aiuteranno a non perdere l'orientamento andando a zonzo fra le meravigliose ambientazioni italiane presenti in *Assassin's Creed II*. Le immagini sono in formato .gif e comprendono le mappe di Firenze, Monteriggioni, San Gimignano, Forlì e Venezia.

"VINTAGE GAMES" CAPITOLI EXTRA

Un file formato PDF che contiene nove capitoli extra (tranquillamente leggibili come un testo sé stante) di "Vintage Games", libro dedicato ai videogiochi che hanno fatto la storia dell'intrattenimento videoludico. Il libro consta di 25 capitoli (di cui troverete un elenco più dettagliato nelle prime pagine del PDF), cui si aggiungono i nove extra contenuti all'interno del DVD allegato a GMC. Gli argomenti di questi capitoli bonus sono *Pong*, *Elite*, *Rogue*, *Robotron: 2084*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Defender*, *Pinball Construction Set*, *Spacewar!* e *Star Raiders*.

SAPKOWSKI – "IL GUARDIANO DEGLI INNOCENTI"

Un assaggio in formato PDF del libro che ha ispirato il videogioco *The Witcher*. Il file contiene le prime sedici pagine del best seller "Il guardiano degli innocenti" di Andrzej Sapkowski, disponibile nelle librerie italiane a partire dal 13 maggio. Troverete questo estratto anche stampato su carta, allegato a questo numero di GMC.

ASSASSIN'S CREED II

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.2
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

La patch che risolve dei problemi d'installazione riscontrati con l'FPS horror di Monolith *F.E.A.R. 2 Project Origin*, allegato allo scorso numero di Giochi per il Mio Computer. A causa dell'assenza di alcune dll, infatti, su alcuni PC l'installazione può rivelarsi impossibile. Per risolvere il problema, è necessario installare prima la patch presente in questo DVD e poi il gioco completo.

NBA 2K10 V1.1

Patch per il famoso simulatore sportivo di 2K dedicato alla pallacanestro. La lista delle modifiche apportate da questo nuovo aggiornamento è lunga, ma spiccano le migliorie apportate al framerate (che pativa inequivocabili rallentamenti) e la risoluzione di alcuni problemi legati ai salvataggi. La patch 1.1 agisce su numerosi aspetti dell'esperienza di gioco, andando a modificare alcune opzioni generali, giocabilità, modalità online (migliorandone la stabilità) e personalizzazione.

DIRT 2 V1.1

Alcune piccole modifiche per *Colin McRae DiRT2* che, grazie a questa nuova patch, viene aggiornato alla versione 1.1. Fra i modesti cambiamenti apportati, spicca un maggior supporto alle DirectX 11.

WORLD OF WARCRAFT 3.3.3

Patch incrementale (dalle versione 3.3.2 alla 3.3.3) per l'immortale MMORPG di Blizzard. L'aggiornamento riguarda PvP, dungeon e raid, per cui apporta una lunga serie di modifiche più o meno determinanti.

WORLD OF WARCRAFT

COLIN MCRAE DIRT2

Shareware

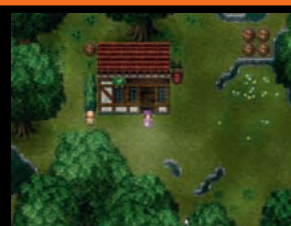
EDEN'S QUEST

Vestite gli avventurosi panni dell'archeologa Eden Hunt e mettetevi sulle tracce del tesoro di Akua risolvendo una serie di enigmi e indovinelli che metteranno alla prova la vostra materia grigia. Per superare le varie sfide non serve, infatti, solo un buon colpo d'occhio, ma anche una certa abilità logica. *Eden's Quest* è proposto in lingua inglese.

POTION BAR

Ali di pipistrello, sangue di rospo e germogli di quadrifoglio... in un regno dominato dalla magia, sono questi gli ingredienti più richiesti nella preparazione di dissetanti pozioni. In *Potion Bar* sarà compito vostro soddisfare le curiose richieste dei clienti, miscelando per loro ogni sorta di bevanda magica: una volta raccolta l'ordinazione, dovrete fare di tutto per ricrearla perfettamente!

MILLENNIUM: A NEW HOPE

Un grazioso GdR ambientato nella fantastica città di Myst, oppressa dalla prepotenza della classe nobile. Il gioco, in lingua inglese, può essere affrontato scegliendo fra quattro diversi livelli di difficoltà (da molto facile a difficile) e all'inizio dell'avventura consente di visualizzare un utile tutorial che spiega il sistema di controllo e le regole principali.

FARM FRENZY 3: ICE AGE

Ottanta minuti di gioco per aiutare Scarlett nella sua avventura tra i ghiacci del Polo, dove dovrà gestire un allevamento di animali, farli riprodurre e dare vita a una fiorente attività commerciale. *Farm Frenzy 3: Ice Age* è la versione "ghiacciata" di una nota serie gestionale, solitamente ambientata in scenari più cladi e bucolici.

Video

Just Cause 2

Il campo di battaglia moderno... con noi nel mezzo!

guida al

GIOCO COMPLETO

ARMA: ARMED ASSAULT

Come giocare

Per giocare ad *ArmA: Armed Assault* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *ArmA: Armed Assault***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Bohemia Interactive > ArmA**. **Attenzione**: se sul vostro PC è presente un sistema operativo a 64 bit, leggete il paragrafo **Patch per i sistemi operativi a 64 bit**, in queste pagine.

Il manuale e la guida ai tasti

Troverete il manuale di *ArmA: Armed Assault* seguendo il percorso **Start > Programmi > Bohemia Interactive > Arma**. Si tratta di un file in PDF tutto in italiano. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale di *ArmA* anche nel DVD demo, nella directory **Dati\Mod\Arma\Manuale**. Nella cartella **Dati\Mod\Arma\Tastiera** troverete anche la scheda riassuntiva dei comandi da tastiera. I file possono essere letti con il programma Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo.

La lingua

ArmA: Armed Assault è tradotto in italiano per quanto riguarda manuale e testi a video. Le voci sono in inglese, ma sottotitolate nella nostra lingua.

QUESTO mese, GMC allega uno spettacolare "simulatore di soldato" realizzato da Bohemia Interactive.

Se per definire *ArmA: Armed Assault* utilizziamo il termine "simulatore" è perché ci troviamo davanti a una delle più realistiche ricostruzioni di ciò che un soldato potrebbe dover affrontare nei campi di battaglia contemporanei. Gli sviluppatori, originari della Repubblica Ceca, includono alcuni ex-membri delle forze armate, e degli "spin-off" dei loro titoli di successo sono oggi usati dai governi di molti paesi per addestrare i propri soldati.

ArmA permette di partecipare a una campagna ambientata nell'immaginaria isola di Sahrani, dove forze occidentali si oppongono al tentativo della dittatura comunista (che governa il nord) di occupare i territori petroliferi meridionali. Non solo parteciperemo ad azioni tattiche di fanteria, ma ci troveremo anche a guidare veicoli e velivoli di vario tipo. In alternativa, il giocatore può affrontare scenari singoli o partecipare a partite multiplayer in Rete, e perfino creare nuove situazioni tattiche con l'editor incluso.

Il grande punto di forza di *ArmA*, però, è la totale accessibilità concessa ai "modder". Ciò ha condotto alla realizzazione di un numero incredibile di espansioni amatoriali che aggiungono al programma nuove campagne, armi, veicoli e nazionalità. Alcuni, addirittura, trasportano il gioco in altri momenti storici, come la liberazione alleata dell'Europa nel 1944-45.

Con un livello di difficoltà variabile che accontenterà sia i giocatori meno esperti, sia gli appassionati che richiedono il massimo del realismo, *ArmA: Armed Assault* è un gioco che rimarrà sui vostri hard disk per molto tempo.

GIOCHI COMPUTER

In alcuni scenari, piloteremo velivoli quali elicotteri da combattimento.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *ArmA: Armed Assault* è costituito da un processore 2 GHz, 1 GB di RAM (2 GB con Vista e 7), una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0 (Radeon X800/GeForce 7600 o superiori), una scheda audio compatibile DirectX 8.1, un lettore DVD-ROM e 5 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core 3 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D 512 MB, e una connessione a Internet a Banda Larga per le partite multiplayer online.
I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP, Vista e Windows 7 (ma per i sistemi operativi a 64 bit leggete il paragrafo: **Patch per i sistemi operativi a 64 bit**, presente in queste pagine).

Installazione e disinstallazione di ArmA: Armed Assault

Per installare *ArmA: Armed Assault* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **autorun** oppure direttamente su **setup.exe**. Premete sul pulsante **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. **Apparirà una finestra in cui dovrete inserire il codice che trovate stampato sul retro della custodia del gioco** (ignorate l'istruzione che vi chiede di guardare dietro il manuale). Il modo più rapido per disinstallare *ArmA*, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Installazione applicazioni**, selezionare *ArmA: Armed Assault* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla.**

Aggiornamento non necessario

ArmA: Armed Assault allegato all'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer è già aggiornato alla versione più recente. Se, però, sul vostro PC è installato un sistema operativo a 64 bit, è possibile che abbiate bisogno della patch 1.17beta, presente all'interno del DVD demo. Leggete il paragrafo **Patch per i sistemi a 64 bit**, per maggiori informazioni.

Patch per i sistemi operativi a 64 bit

In presenza di sistemi operativi a 64 bit, *ArmA* può incappare in un problema: una schermata nera all'avvio che lo rende ingiocabile. Fortunatamente, esiste una patch, la **1.17beta**, che risolve tali situazioni. **Installatela solo se avete un sistema a 64 bit**. Per farlo, estraete l'archivio **ARMAPatch_1_17_Beta.zip** (presente nella directory **Dati\Mod\Arma\Patch** del DVD demo allegato a GMC) all'interno della cartella di *ArmA* e lanciate il file **ARMAPatch_1_17.exe**. Installate la patch nella stessa directory in cui avete installato *ArmA: Armed Assault*. **Attenzione:** una volta eseguita questa operazione, dovrete far partire il gioco dalla nuova scorciatoia che la patch crea nella cartella di *ArmA* ("Launch Arma Beta Patch 1.17"). **Importante:** se utilizzate questa patch e volete cancellare *ArmA* dal vostro hard disk, dovrete disinstallarla *prima* di fare lo stesso con il gioco. A tale scopo, impiegate l'utility **Uninstall_ARMAPatch_1_17_beta.exe** che trovate nello stesso .zip della patch.

Ogni missione è preceduta da un "briefing" interattivo, che mostra l'area di operazioni e gli obiettivi.

Il codice di gioco

Nelle prime fasi dell'installazione di *ArmA: Armed Assault*, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà proseguire.
Lo trovate stampato sul retro della custodia del gioco. Nel caso in cui il codice di gioco fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura d'illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando quello provvisorio riportato di seguito:

T39P-YYMFS-5LV2F-7HLVX-CS6M7

ATTENZIONE: Il codice di gioco provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *ArmA: Armed Assault* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

ArmA su Internet

ArmA: Armed Assault è un titolo che gode di un fenomenale supporto da parte della comunità dei modder. Sono letteralmente dozzine le espansioni e le Total Conversion che raffinano i vari aspetti del gioco, aggiungono nuove armi, veicoli e nazionalità, e perfino ne spostano l'azione in altre epoche. Ogni Mod è, in genere, accompagnato da istruzioni su come installarlo, nella maggior parte dei casi in lingua inglese. Internet è una fonte inesauribile, in questo senso, e il numero di siti e clan online dedicati a *ArmA* (e al suo seguito, *ArmA 2*) è enorme. La maggior parte di essi offre una sezione di download ove trovare Mod e aggiornamenti vecchi e nuovi. Qui di seguito ne indichiamo due che potranno esservi utili per iniziare le vostre esplorazioni in Rete:

ArmaHolic (**www.armaholic.com**) – Uno dei principali siti internazionali, con news, forum, articoli, recensioni e download per la serie *ArmA* (incluso *ArmA 2*).

Armed Assault Info (**www.armedassault.info**) – Un altro grande deposito di Mod per la serie. I forum ne includono uno in lingua italiana.

I migliori Mod per ArmA: Armed Assault

LA comunità di *ArmA* ha realizzato una quantità innumerevole di Mod e Total Conversion, con l'obiettivo di arricchire e rendere più realistico il gioco.

Se alcuni si limitano ad aggiungere armi, campi di battaglia o nazionalità, altri trasferiscono l'esperienza in tempi e luoghi diversi, come la Normandia del 1944 o il Vietnam. Sul DVD demo di GMC trovate una delle modificazioni più vaste e popolari, insieme a un Mod tutto italiano che aggiunge ad *ArmA* le armi e i mezzi del nostro Paese, e a una notevole Total Conversion che ci riporta in Europa nel 1944, quando, dalle spiagge della Normandia alle frontiere della Germania, Alleati e Asse si contesero il controllo del continente. I Mod sono contenuti all'interno del DVD demo, nella cartella **Dati\Mod\Arma\Mod**.

ACEMod

Questo Mod titanico migliora ed espande tutti gli aspetti del gioco, ed è tra i più apprezzati dalla comunità online. La versione da noi proposta è la 1.09beta (ma non per questo è incompleta: gli autori di *ACE* lo considerano un lavoro sempre in progresso).

Installazione: Lanciate l'eseguibile **ACE-ArmA_Mod_v1.08full.exe** e, nella schermata che appare, scegliete come lingua d'installazione l'italiano. Ora, seguite le indicazioni che appaiono sullo schermo, indicando, quando appare la richiesta, la directory in cui avete installato *ArmA* (per esempio, **C:\Programmi\Bohemia Interactive\ArmA**). L'eseguibile scompatterà automaticamente i file del Mod nel modo corretto e creerà una scorciatoia sul vostro desktop chiamata **Play ArmA With ACEMod**. Ora dovete installare la patch 1.09. Lanciate l'eseguibile **ACE-ArmA_Mod_v1.09update.exe** e, una volta di più, seguite le istruzioni sullo schermo, selezionando l'italiano come lingua. Una volta completata l'installazione di questa piccola patch, avrete il Mod aggiornato alla versione 1.09. Ricordate: per giocare ad *ArmA* con *ACEMod* dovete far partire il gioco con la scorciatoia **Play ArmA With ACEMod** che trovate sul desktop una volta completata l'installazione.

Invasion 1944

Una notevole Total Conversion, che riporta i giocatori alla Seconda Guerra Mondiale e alla campagna alleata per la liberazione dell'Europa. Sul DVD trovate la versione più recente, la 1.1.

Installazione: Scompattate il contenuto dell'archivio **Invasion1944-ArmA_Mod_v1.1.7z** nella directory in cui avete installato *ArmA*. Questa azione dovrebbe automaticamente creare una sottocartella chiamata **@I44**, con, a sua volta, all'interno le directory del Mod vero e proprio (inclusa la documentazione, in lingua inglese). Create una copia della scorciatoia **Lancia ArmA** presente sul desktop con cui fate normalmente partire *ArmA*. Rinominate questa seconda scorciatoia **Lancia ArmA Invasion 1944**. Cliccate con il tasto destro sulla nuova scorciatoia, scegliete **Proprietà** e, nel pannello che appare, andate su **Collegamento**. Nella riga **Destinazione** aggiungete l'estensione **-nosplash -mod=@I44** in fondo alla linea che indica la posizione dell'eseguibile di *ArmA* (per esempio, "**C:\Programmi\Bohemia Interactive\ArmA\arma.exe**"). Ricordate di aggiungere l'estensione *fuori* dalle virgolette e con uno spazio in mezzo (per esempio, **"C:\Programmi\Bohemia Interactive\ArmA\arma.exe" -nosplash -mod=@I44**). Applicate il cambiamento e uscite dal pannello. Ora, potrete giocare a *Invasion 1944* cliccando due volte sulla sua scorciatoia.

Il Mod *ACE* ("Advanced Combat Environment") aggiunge una grande quantità di nuovi velivoli.

Italian Weapons & Italian Soldiers

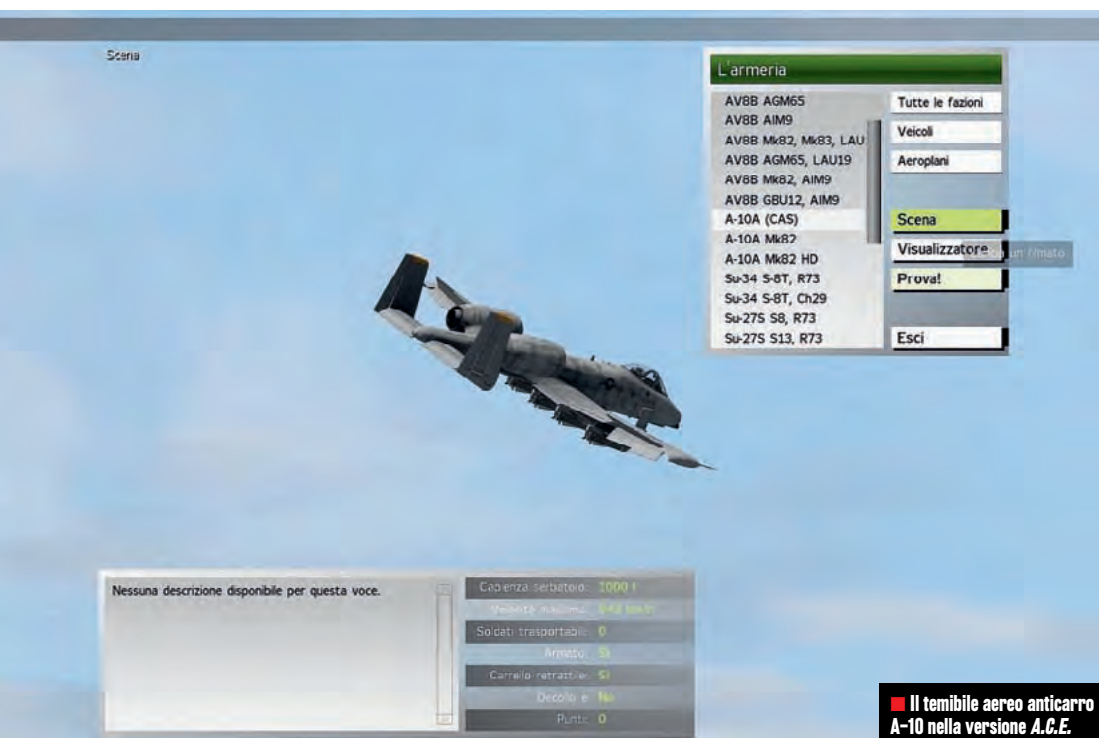
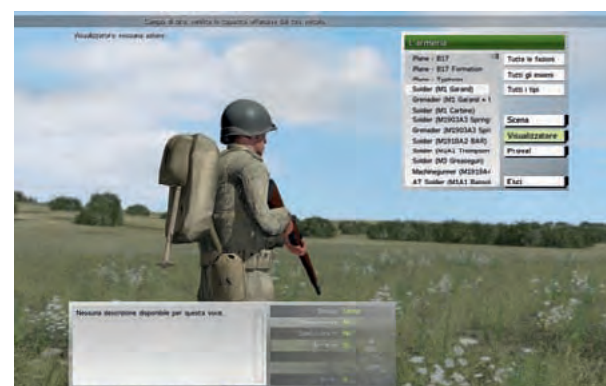
Grazie al modder italiano Andrea Reviglio "Rebus", anche il nostro Esercito appare in *ArmA*.

Installazione: Create una cartelletta chiamata **@Italian** nella directory in cui avete installato *ArmA*. Estraete in questa cartella il file **REBUS_EIunits.pbo** che trovate nell'archivio **Rebus_EIunits_1.1.rar**. Estraete nella stessa directory il file **REBUS_EIweapons.pbo**, che trovate nell'archivio **Rebus_EIweapons_1.0.rar**. Aprite **Extended_Init_EH_1.1.rar** ed estraete il file **Extended_Init_EventHandlers.pbo** (e solo questo) che trovate al suo interno nella sottodirectory **/AddOns** contenuta nella directory in cui avete installato *ArmA*. Create una copia della scorciatoia **Lancia ArmA** presente sul desktop con cui fate normalmente partire *ArmA*. Rinominate Questa seconda scorciatoia **Lancia ArmA Esercito Italiano**. Cliccate con il tasto destro sulla nuova scorciatoia, scegliete **Proprietà** e, nel pannello che appare, andate sull'etichetta **Collegamento**. Nella riga **Destinazione** aggiungete l'estensione **-mod@Italian** in fondo alla linea che indica la posizione dell'eseguibile di *ArmA* (per esempio, **"C:\Programmi\Bohemia Interactive\ArmA\arma.exe"**). Ricordate di aggiungere l'estensione *fuori* dalle virgolette e con uno spazio in mezzo (per esempio, **"C:\Programmi\Bohemia Interactive\ArmA\arma.exe" -mod@Italian**). Applicate il cambiamento e uscite dal pannello. Ora potrete giocare ad *ArmA* con i nostri soldati cliccando due volte su questa scorciatoia.

Il famoso carro tedesco Tigre contenuto nel Mod *Invasion 1944*.

Il temibile aereo anticarro A-10 nella versione *A.C.E.*

Anche le unità del nostro Esercito appaiono in *ArmA*, grazie al modder italiano Andrea "Rebus" Reviglio.

La prima parte della soluzione in PDF sul DVD demo!

Guida completa – Seconda e ultima parte

ASSASSIN'S CREED II

Eccoci tornati con la seconda parte della guida completa di GMC ad Assassin's Creed II. Tenetevi forte, perché tra un colpo di scena e l'altro il gioco si farà duro. Ma non vorrete rimanere a bocca asciutta senza assistere all'affascinante sequenza finale, giusto? Benissimo, allora buona lettura!

AL 100%

Terminare *Assassin's Creed II* al cento per cento è un'impresa che richiede tempo e impegno, e con tutta probabilità vorrete prima concludere l'avventura e vedere come procede la trama. Fatelo senza paura, anche perché a fine partita potrete comunque tornare a esplorare il mondo per sbloccare tutto lo sbloccabile.

I PUNTI DI OSSERVAZIONE

Ogni città visitabile è disseminata di punti alti, come torri o campanili, da scalare per avere la possibilità di sincronizzare i ricordi di Ezio (tasto testa). Così otterrete la mappa di quella zona, con tanto di punti di interesse e nascondigli. Non è obbligatorio scalare tutti i punti d'osservazione, ma farlo presenta altri due pregi: è divertente, e spesso conduce nelle vicinanze dei glifi.

GLIFI ED ENIGMI

Esplorando il mondo di gioco vi imbatterete in venti segni luminosi, che se osservati con l'Occhio dell'Aquila sbloccheranno altrettanti enigmi. L'ordine con cui vengono proposti i rompicapi è indipendente da quello del ritrovamento dei glifi, e dal menu DATABASE – LA VERITÀ è possibile tornare in qualunque momento sugli enigmi insoluti.
Al fine di risolverli tutti e venti, però, dovrete avere accesso a tutte le zone disponibili nel gioco. Per questo, pubblicheremo una soluzione dettagliata dei venti enigmi nella seconda parte di questa guida.

NELLO scorso numero di GMC vi abbiamo lasciato all'inizio di un nuovo, emozionante capitolo della vita di Ezio Auditore.
Questa volta, invece, andremo fino in fondo: allacciatevi le cinture di sicurezza e preparatevi alle sequenze più belle e difficili di tutto il gioco. Per amor di completezza, includiamo anche la soluzione alle sequenze 12 e 13, non presenti nella versione per console del gioco, e una rapida guida agli enigmi legati ai glifi, che vi aiuterà a scoprire i misteri lasciati in eredità dal soggetto 16. Affilate le vostre lame celate, e iniziate a pregustare il finale!

SEQUENZA 8

Parenti serpenti

Azzerate la vostra notorietà prima di iniziare il ricordo. Seguite i Templari nascondendovi tra la gente e assoldate tutte le cortigiane che trovate. Adottate la stessa tecnica fino a fine missione, avendo cura di evitare i passanti con le casse e i seccatori, che come al solito rischiano di farvi scoprire.

Se alla prima non va...

Seguite Antonio e tastate le acque nei dintorni di Palazzo Ducale. Non attirate l'attenzione e, se necessario, ricorrete a denaro e cortigiane per passare inosservati.

Chi non risica, non rosica

Prendete confidenza con la bizzarra invenzione di Leonardo. Si tratta di un semplice tutorial.

Chi ben comincia...

Ricorrete alla forza bruta per eliminare tutti i bersagli indicati. Potete anche metterci di più ed essere furtivi, ma il ricordo successivo è uno dei più divertenti del gioco.

Battesimo dell'aria

È il momento! Lanciatevi e passate sempre sopra i fuochi. State abbastanza alti e le frecce non saranno un problema. Se siete indecisi su che fuoco seguire, scegliete sempre quello a sinistra. Arrivati a destinazione, non fatevi assolutamente scoprire. Identificate subito Grimaldi: con un buon tempismo potete raggiungerlo senza passare lungo i tetti tra le guardie. Per farlo, spiccate un bel salto nella sua direzione e aggrappatevi al primo appiglio utile. Godetevi la scena, uccidete il bersaglio nella confusione generale e datevela a gambe.

Seguite i fuochi e, ai bivi, scegliete quelli a sinistra.

SEQUENZA 9

Sapere è potere
Visitate Leonardo per ricevere la maschera e la pistola. Seguite il rapido tutorial: vi servirà presto!

Damigelle in pericolo
Inseguite l'omicida, ma tenete presente che presto si fermerà, minacciandovi di uccidere un'altra cortigiana se vi avvicinate. Eliminatelo con la pistola.

La suora saggia
Seguite Teodora. Preparatevi ad affrontare, nell'ordine che preferite, le competizioni del Carnevale.

Cattura la bandiera
La prova più impegnativa: fiondatevi verso la bandiera, correndo sui tetti. Non abbiate paura di farvi male e buttatevi per prenderla. Subirete dei danni, ma a questo punto del gioco non dovreste aver problemi di soldi e di medicine. La bandiera deve essere riportata al punto di partenza e recuperata nel caso il vostro avversario vi raggiunga. Ripetete la procedura fino alla vittoria!

Sono partiti
Una semplice gara di corsa acrobatica. L'unico punto critico è prima del settimo punto di controllo: il segreto è appendersi al vaso (che vi farà girare l'angolo), senza smettere di correre, e continuare fino alla fine, senza temere il salto finale. Atterrerete in acqua e poi potrete tirare dritti fino al traguardo.

Nastro annodato
Raggiungete i gruppi di donne (controllate sulla minimappa) e rubate loro il fiocco usando il comando di basso profilo (cammina veloce). Passate in rassegna tutti i gruppi e vincerete con un grande scarto.

I bari fanno una brutta fine
Recuperate un po' di medicine e, nel caso, riparate l'armatura prima d'iniziare l'ultima prova. Si tratta di una prova di combattimento, prima senza armi e, infine, senza limitazioni di sorta. Un combattimento semplice, come quelli che avete già affrontato a decine.

Esplosioni
Individuate Dante Moro senza farvi scoprire. Appena lascia il giardino, distraetelo con un gruppo di cortigiane. Derubatelo e seguite gli indicatori dell'obiettivo. Quando cercherà di smascherarvi, dovrete nascondervi, passando di gruppo in gruppo, mimetizzandovi. Con un buon tempismo potete anche sgattaiolare e nascondervi nel fieno, dal lato opposto rispetto a quello da cui siete partiti. Scaduto il tempo, estraete la pistola e, con il favore dei fuochi d'artificio, prendete la mira e fatelo fuori. Tuffatevi e seguite l'indicatore per completare il ricordo.

SEQUENZA 10

Una svolta spiacevole
Una semplice scena di intermezzo.

Combattente in gabbia
Raggiungete la gabbia di Bartolomeo (ma prima godetevi le sue imprecazioni), fate fuori le guardie e aprite la gabbia. Poi scortatelo a destinazione, ma non abbiate paura: sa badare a se stesso.

Non si lascia nessuno indietro
Una missione simile alla precedente. Liberate tre gruppi di soldati dalle gabbie, uccidendo le guardie. Ritrovata la libertà, gli uomini di Bartolomeo resteranno ai vostri ordini per il resto della missione. Indirizzateli verso le guardie e colpitele alle spalle mentre combattono, per velocizzare il tutto.

In posizione
Scortate gli uomini di Bartolomeo verso i punti indicati ed eliminate le guardie. C'è molto da combattere e verrete attaccati a vista. Niente d'impossibile, ma visto che dopo ogni tappa gli uomini diminuiscono, cercate di non cacciarvi in scontri inutili.

Due piccioni con una lama
Una missione un po' elaborata. Iniziate raggiungendo il punto d'osservazione, poi correte in aiuto di Bartolomeo. Attaccate principalmente Dante, che appena esaurirà l'energia se la darà a gambe. In seguito, avrete un tempo limite per uccidere le vostre due prede. Seguitele passando per i tetti o facendo corsa acrobatica sulle sporgenze nei vicoli, evitando le guardie. La tattica più semplice è quella di salire furtivamente ed eliminarle con la doppia lama celata, mentre se volete dare spettacolo salite sull'edificio più alto, saltate sulla trave vicina, poi eseguite un doppio assassinio in volo.

Ecco un ottimo modo per usare la pistola. Approfittate del rumore dei fuochi e sparate alla vostra vittima (ricordate di tenere premuto il tasto della mano armata, per essere sicuri di andare a segno).

L'ARMATURA DI ALTAIR
Per ottenere l'armatura di Altair, nascosta sotto Villa Auditore, dovrete recuperare sei sigilli nascosti in altrettante tombe di grandi Assassini del passato. Si tratta di livelli lineari, diversi dal resto del gioco, nei quali dovrete semplicemente arrivare alla fine del percorso, superando ostacoli e dimostrando destrezza nella corsa acrobatica. Sono digressioni piuttosto facili, che si complicano solo nelle ultime due tombe che incontrerete: qui bisogna affrontare percorsi un po' impegnativi con dei limiti di tempo, che partono quando attivate gli interruttori corrispondenti. Se fallite al primo ostacolo, tornate indietro e riattivate l'interruttore per ricominciare da capo. Altrimenti, anche se sbagliate, cercate di arrivare fino alla fine: i limiti non sono troppo severi, e potreste farcela comunque. In ogni caso, capirete dove sbagliate e riuscirete al tentativo successivo. Dopo aver recuperato tutti i sigilli, ricordate di tornare a Villa Auditore e di collocarli sotto le statue. Otterrete, così, l'armatura più resistente di *Assassin's Creed II*, nonché la più bella da vedere; inoltre, potrete acquistare dal fabbro di Monteriggioni la spada di Altair, la più forte del gioco.

Nota: il vestito di Altair che si sblocca con i punti di Uplay non c'entra, anche perché ha solo un valore estetico.

SEQUENZE AGGIUNTIVE

Su PC ci sono due sequenze, la dodici e la tredici, che non compaiono su console. Gli utenti di Xbox 360 e PlayStation 3 devono comprarle a parte, mentre noi le troveremo direttamente integrate. Si tratta di due capitoli che inizialmente dovevano far parte del gioco vero e proprio, ma che sono stati esclusi per mancanza di tempo. La buona notizia è che sono divertenti, e che giovano ulteriormente alla già ottima longevità di *Assassin's Creed II*. Visto che in queste due sequenze i ricordi sono organizzati in maniera lievemente diversa rispetto al resto del gioco, adottiamo un approccio meno schematico e più discorsivo.

SEQUENZA 11

Bisogna saper aspettare

In questa missione dovrete pedinare il bersaglio, prestando molta attenzione a non farvi scoprire. Ci sono parecchi arcieri e, visto che per la prima parte vi converrà passare sui tetti, procuratevi un po' di pugnali da lancio per avere vita più facile. Nella seconda parte (capirete subito quando) diventa difficile passare dai tetti, quindi scendete cautamente in strada. Tenete conto che il fallimento è sempre in agguato, anche perché il numero di guardie e seccatori è forse il più alto di tutto il gioco. Non abbiate paura, dunque, di assoldare dei ladri o delle cortigiane (tanto, a questo punto, sarete per forza ricchi!). Quando il bersaglio sarà giunto a destinazione, avrete 90 secondi per ucciderlo senza farvi scoprire: arrampicatevi sul tetto, muovetevi piano verso la sua posizione, e assassinatelo dall'alto. Non fatevi intimorire dal limite di tempo, perché, come al solito, è piuttosto largo.

Adattarsi

Raccogliete la cassa e seguite il templare, avendo cura di schivare i passanti che rischiano di far cadere il prezioso carico. Durante il filmato, preparatevi a premere il tasto della mano armata per liberarvi delle guardie. Seguirà un combattimento in tre fasi: nella prima usate contrattacchi e schivate per abbassare la salute di Rodrigo, nella seconda eliminate i suoi scagnozzi, nella terza sbarazzatevi delle guardie e tornate su Rodrigo.

SEQUENZA 12

Parlate con Caterina e Machiavelli, godetevi la sequenza e preparatevi all'azione. Nella confusione generale, nuotate fino alla zona indicata, passate oltre il molo con le zuffe, e dirigetevi verso la grata. Immergetevi per passarci sotto. Passate sulle mura, trovate i comandi delle porte e attivateli. Il prossimo incarico prevede il salvataggio dei due figli di Caterina, presi in ostaggio: salvare il primo sarà una passeggiata, anche perché vi basterà raggiungere il punto indicato e liberarvi delle poche guardie presenti. Con il secondo, la faccenda si complica: è tenuto su una torre, e per arrivare in cima dovrete passare con la corsa acrobatica su alcune travi sporgenti.
Dov'è il problema? Ci sono tante guardie che vi faranno cadere in continuazione, e lo spazio angusto renderà difficile il combattimento.
La soluzione migliore è lanciare delle bombe fumogene, approfittando del momento di caos per passare sulle prime travi. Poi, vi basterà uccidere il bersaglio e recuperare il pargolo.
Tutto finito? Non proprio. Vi tocca partire per recuperare il potente artefatto, che è stato sottratto a Caterina in vostra assenza. Uscite dal castello e cercate di uccidere la vittima senza farvi scoprire (usate il fieno e poi salite sul chiosco, uccidendo subito la guardia). Se la vittima scappa, cercate di schivare le guardie fino a che non troverete un cavallo: galoppate, sfoderate la spada e falciate il fuggitivo. Nel ricordo successivo raggiungete la chiesa, salite e identificate il monaco con l'Occhio dell'Aquila. Eliminate dall'alto i suoi due aggressori.
Recatevi dall'altro monaco, che scapperà immediatamente: inseguitelo e placcatelo (ma non uccidetelo).

In questo tratto finale di scalata, state attenti a non farvi individuare dalle ultime due guardie, di pattuglia intorno alla vittima.

LE PIUME (SECONDA PARTE)

A parte Roma, anche le ultime città sono piene di piume da raccogliere per completare la collezione, sbloccando un potente martello (50 piume) e il mantello degli Auditore (100 piume). Cercando le piume, tra l'altro, vi imbatterete anche in altri punti d'interesse, come i glifi e le torri per sincronizzarsi. Il consiglio, naturalmente, è quello di affrontare la ricerca con ordine: le piume sono tante e lasciarsene una alle spalle è fin troppo facile.

SEQUENZA 13

Una sequenza decisamente anomala, in cui dovrete semplicemente uccidere nove persone corrotte dal potere di Savonarola. Si tratta di missioni piuttosto semplici, che ripropongono una carrellata di quanto abbiamo visto nel resto del gioco. Preferiamo soffermarci su tre ricordi, che corrispondono ad altrettanti coriacei avversari. Il primo è il prete che predica in cima al Duomo: per ucciderlo dovrete raggiungerlo senza farvi scoprire, impresa che può rivelarsi piuttosto ardua. La strategia migliore è passare dalla facciata della chiesa, facendosi strada per le navate eliminando una guardia dopo l'altra (muovetevi aggrappandovi alle ringhiere, per effettuare uccisioni a prova di errore), per poi salire con cautela verso la vittima, aspettando che le sue guardie si allontanino per poi ucciderla con la lama celata. L'alternativa è aggirare la chiesa, scalandone la parte posteriore: dovrete eliminare meno guardie, ma la scalata sarà più difficoltosa e richiederà un certo tempismo per evitare gli sguardi dei soldati rimasti in vita. Il secondo avversario difficile da eliminare passeggia in prossimità di alcuni carri di fieno. State sul tetto, eliminate rapidamente la prima guardia e, in prossimità dei piccioni, effettuate un salto della fede nel primo carro di fieno. Uccidete silenziosamente la guardia appena passa. Lasciandovi l'edificio alle spalle, fate appello al vostro tempismo e raggiungete il prossimo carro di fieno. Appena la vittima passerà vicino a voi, uccidetela senza pietà. La terza missione difficile prevede l'uccisione di un mercante corrotto su una barca, difeso da tutti i lati. La tecnica più elaborata e coreografica è quella di eliminare le guardie a poppa, per poi fare fuori con un colpo di doppia lama celata quelle al timone. A questo punto, salite sull'albero ed eseguite un omicidio al volo. L'altra strategia, meno elegante ma più rapida, è quella di tuffarsi in acqua, salendo sul lato della barca opposto all'approdo. Eliminate silenziosamente le guardie che pattugliano, poi scagliatevi a colpo sicuro verso la vittima: se sarete abbastanza rapidi, i due bruti non faranno in tempo ad allertarsi (facendovi fallire la missione).

Tuffatevi in questo carro di fieno, poi passate nell'altro che vedete in questa immagine.

Usate la parte "senza ringhiera" per uccidere silenziosamente le guardie di pattuglia.

SEQUENZA 14

La X segna il posto

Giunti a questo punto, per procedere dovrete recuperare tutte le pagine del codice. Se non lo avete già fatto, consultate il box "Pagine del Codice", dove indichiamo anche la soluzione al rompicapo.

Nella tana del lupo

L'ultima missione, lunga e difficile. Usate la visuale contestuale per capire cosa scalare, e fatelo (dovrete effettuare un salto direzionale a destra, una volta giunti sulla parete). Eliminate le guardie e seguite l'obiettivo, attivando i comandi per aprire i cancelli. Saltate sul cavallo, correte finché non venite disarcionati e proseguite verso l'obiettivo: prima di salire sulle torri, ricordate di uccidere tutte le guardie, che altrimenti vi faranno cadere. Giunti al prossimo punto di controllo, dovrete essere furtivi, quindi mimetizzatevi tra i preti e uccidete le guardie vicino alle leve, per poi attivarle. Arrivati nella stanza di Borgia, correte tra la folla e uccidetelo senza pietà. Ma lui non morirà e vi impegnerà in un combattimento: il cattivone è molto resistente, ma avete dalla vostra gli alter ego creati da Ezio. Lasciateli combattere e cercate di attaccare il papa alle spalle. Finita la zuffa, usate l'Occhio dell'Aquila per evidenziare i due interruttori e premeteli. Vi aspetta un'ultima scazzottata con il Borgia, dopo la quale potrete godervi l'intermezzo più misterioso del gioco.

Se venite disarcionati, non temete: potrete cavarvela anche scalando le torri dopo la chiusura dei cancelli.

EPILOGO

Assassin's Creed II è finito, e mentre corrono i titoli di coda parteciperete a un ultimo, facile combattimento nei panni di Desmond. E ora... bisogna aspettare *Assassin's Creed 3*!

PAGINE DEL CODICE

Ci sono pagine del codice sparse per Firenze, San Gimignano, Forlì e Venezia, tutte indicate sulla mappa di gioco. Per entrare nelle stanze che le contengono, dovete essere anonimi, quindi distraete le guardie con ladri e cortigiane, oppure uccidetele tutte. Portate le pagine a Leonardo per ottenere bonus in salute e, quando avrete recuperato l'ultima, andate a risolvere il rompicapo nello studio dello Zio Mario. Attivate l'Occhio dell'Aquila e muovete i pezzi fino a quando non corrispondono a questa immagine.

I due interruttori si trovano in mezzo ai cerchi concentrici. Individuateli con l'Occhio dell'Aquila.

LA VERITÀ

Nei luoghi più significativi delle città e in prossimità di alcuni punti d'osservazione troverete dei glifi luminosi, che se osservati con l'Occhio dell'Aquila riveleranno alcuni enigmi. Qui di seguito ne riportiamo le soluzioni in ordine sequenziale, anche perché vi si presenteranno uno dopo l'altro, a prescindere da quali glifi troverete prima. Al termine dell'opera di decifrazione, assisterete a un filmato che infittisce i misteri della serie di *Assassin's Creed*. Vederlo non è necessario per completare il gioco, ma la risoluzione degli enigmi è molto divertente e intrigante: si tratta, infatti, di segnali lasciati dal soggetto 16, cui sono associati anche dialoghi e rivelazioni importanti. Se avete lasciato indietro qualche enigma, potrete ripescarlo selezionando DATABASE e poi LA VERITÀ dal menu principale.

Enigma 1
Numeriamo la prima riga di tele da 1 a 5, e la seconda da 6 a 10 (faremo così in tutti gli enigmi di questo tipo). Scegliete il 3, il 5, il 6, il 7 e il 9.

Enigma 2
Girate le ruote fino a ricomporre i ritratti.

Enigma 3
Individuate i frutti dell'Eden: sulla scrivania, sotto Houdini, sopra il bastone da passeggio.

Enigma 4
Individuate le immagini nascoste: nella canna dell'arma del soldato, sulla testa del soldato accovacciato, sulla baionetta al centro, sulla mela in alto a destra.

Enigma 5
Tele 3, 6, 8, 9, 10.

Enigma 6
Come l'enigma 2: per gli anelli che girano insieme, partite da quello più esterno e continuate verso il centro.

Enigma 7
Tele 1, 2, 3, 5, 6.

Enigma 8
Prima immagine: il bastone.
Seconda immagine: la spada.
Muovete il puntatore sulle fiamme e poi su Giovanna d'Arco.

Enigma 9
I frutti dell'Eden sono sul corpo di Houdini e sul petto di Ghandi. Il numero da immettere è 312.

Enigma 10
Selezionate l'oggetto nel lato inferiore sinistro dello schermo, fuori dalla luna. Risolvete la ruota come nel sesto enigma.
Selezionate il frutto dell'Eden a sinistra dell'astronauta.

Enigma 11
Passate il puntatore sopra tutte le lampadine: l'immagine si trova sopra la porta principale.
Il frutto dell'Eden è addosso a Tesla.

Enigma 12
Il numero è 240.
Il frutto dell'Eden è in mezzo all'immagine.
Il numero è 139.

Enigma 13
Il numero è 529.
Dopo aver premuto il pulsante, individuate il codice nella parte inferiore dello schermo (lasciatevi guidare dall'intensificarsi dei suoni).

Enigma 14
Tele 1, 4, 6, 7, 10.

Enigma 15
Come l'enigma 6, ma molto più difficile. Partite girando l'anello 5 (il più esterno) cinque volte a destra, girate il terzo due volte a destra e il quarto cinque volte a destra. Ruotate il secondo due volte a sinistra, e il primo una volta a sinistra.

Enigma 16
Muovete il cursore, selezionando l'Alaska. Attenti, però, a non selezionare altri nomi. Prendete il bastone e portatelo su Tesla.

Enigma 17
Il numero è 791.
Trovate il logo degli Assassini, in alto a destra.

Enigma 18
Il numero è 603.

Enigma 19
Tele 2, 3, 5, 8, 9.

Enigma 20
Altro anello un po' complicato: anello 5 due volte a sinistra, anello 2 cinque volte a destra, anello 4 due volte a sinistra, anello 3 due volte a destra, anello uno tre volte a sinistra.

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC
UN GIOCO COMPLETO STELLARE!

MASS EFFECT

"Concedetevi una settimana di ferie tutta per voi e immergetevi completamente in Mass Effect"

"Consigliato senza riserve!"

GMC agosto 2008 – Voto 9

ESCLUSIVA!

Il nuovo Call of Duty solo su GMC!

PROVA SU STRADA!

SPLIT/SECOND VELOCITY VS BLUR

Chi taglierà per primo il traguardo?

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, scoprite come entrare nel mercato del lavoro grazie ai videogiochi con Danilo Gabrielli.

Concorrenza a Supermario

E se i videogiochi rispondessero a un bisogno diverso dall'intrattenimento? Oppure combinassero l'intrattenimento con il trasferimento di nozioni, informazioni e professionalità?

Non si tratta di un'idea nuova, anzi. Chi ha superato la trentina ricorderà che, con l'avvento del CD-ROM e delle memorie di massa a buon mercato, si era avviato anche un settore parallelo del prodotto ludico digitale: il cosiddetto "Educational". Quest'ultimo era rivolto ai bambini e ai ragazzi e, come il nome lasciava intuire, aveva funzioni educative.

Ne parliamo al passato perché non crediamo che oggi esista più un tipo di prodotto con quelle caratteristiche, pur non essendo l'"Educational" del tutto morto o assente. Semplicemente, non ha mantenuto le promesse iniziali e Internet è oggi in grado di svolgere un ruolo simile, offrendo una panoramica esaustiva praticamente su tutti gli argomenti, pur conservando, talvolta, insopprimibili caratteri di superficialità e anarchia.

Come spesso capita, il target ufficiale degli "educativi" (bambini e ragazzi) non era lo stesso di quello effettivo (i loro genitori). Un po' come accade con un altro prodotto esemplificativo di tante teorie di marketing: le mutande maschili, acquistate nella maggioranza dei casi da mogli e madri. In questi casi, non importa che un prodotto sia utile o piaccia al target ufficiale, ma è importante che sia utile o piaccia a quello effettivo. E questo, secondo l'opinione di chi scrive, diminuisce sempre un po' la soddisfazione dell'utente finale.

Se, tuttavia, questi due target coincidessero, in modo tale che il prodotto/videogioco educativo risultasse divertente e piacevole per il ragazzo che lo usa, trasmettendo al contempo le professionalità necessarie per il mestiere che vorrà andare a fare? Sarebbe un prodotto dirompente. Pensateci. Non si va più a imparare a fare il giardiniere, ma ci si allena a una versione "professional" di *Gardening Mama* (gioco per Nintendo DS).

Quanto all'aspetto artistico, l'idea di combinare lavoro e gioco non è del tutto campata in aria. Nel suo saggio "On Writing", che è una sorta di manuale di scrittura creativa, Stephen King dava un consiglio spassionato. Volete scrivere una storia di fantascienza? Siete degli idraulici? La gente ama sentirsi raccontare storie che riguardano il lavoro: non sarebbe male, in tal caso, buttar giù una bella epopea sugli idraulici spaziali.

Il videogioco, oggi, racconta spesso e volentieri delle storie, talvolta dei mondi interi di storie, e lo si è frequentemente descritto come una nuova forma mediatica. C'è da chiedersi come mai, allora, il mondo del lavoro "di tutti i giorni" sia presente in quello del videogame in modo così marginale. Se scorriamo la lista dei titoli in distribuzione, ci sono ben pochi protagonisti individuabili grazie a un mestiere ben preciso e, per lo più, sul già citato DS. Il che, crediamo, costituisce una diretta conseguenza della sua particolare interfaccia "touch".

La sfida, secondo noi, consiste nel riuscire a fornire non solo "sensazioni lavorative", ma anche competenze e professionalità dotate di un ben definito valore di mercato. Tornando al mestiere dell'idraulico, ci piacerebbe un videogame in cui, con grafica fotorealistica, si venisse messi di fronte a un tubo che perde e, lavorando sul touch screen, si utilizzassero i vari strumenti, si provasse a formulare una diagnosi del problema e, nel caso in cui l'intervento richiedesse solo di stringere un bullone, si potesse decidere se essere sinceri con il cliente e dirgli la verità o spiattellargli in faccia un bel preventivo da 400 euro (quest'ultimo dettaglio lo mettiamo nella sezione managerial-gestionale, affiancata a quella più propriamente "simulativa").

Vediamo i videogiocatori come un popolo attento, rigoroso, responsabile, professionale nella sua passione: se un titolo del genere fosse valido nel senso sopra descritto, una massa di giovani agguerriti e motivati entrerebbe come un ciclone nel mercato della riparazione idraulica, squassandolo e tacitando chi li invita da sempre ad aderire al trito luogo comune dell'imparare un mestiere. Perfino Super Mario sarebbe costretto a farsi da parte. D'altronde non è colpa nostra se, per andare a salvare la principessa Peach, Mario (non più super) lascia scoperte quote di mercato. GIOCHI COMPUTER

L'ANGOLO DELL'ECONOMISTA

Danilo Gabrielli. marchigiano, ha 32 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale.

Finora, Mario era sempre stato colpito nei suoi affetti più cari, ma noi andremo a battere dove fa più male: nel portafogli!